15F
Le journal des consoles Nintendo
Décembre 93
SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY
N°17

En cadeau l'un des trois magnet Cool Spot

BANZAÏ

Le magazine des consoles Nintendo avec ses magnets.

MR NUTZ

Mieux que Mario ?

Ranma 1/2

Asterix

La Nes dopée à la potion magique !

EXCLUSIF !

Street Fighter II Turbo

LA SUITE DES TECHNIQUES ULTIMES !



Jurassic Park

Un T-Rex dans la Super Nintendo !

Speedy Gonzales

à fonds les manettes sur la Game Boy !

N°17
DECEMBRE 93



Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,5 $
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 22,50 FF

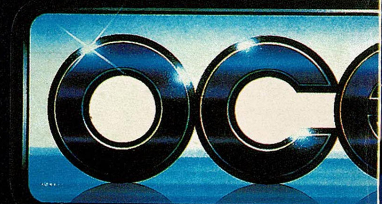


Après vous être **entraînés** sur les autres **jeux de combat**...
passez aux choses **sérieuses** !





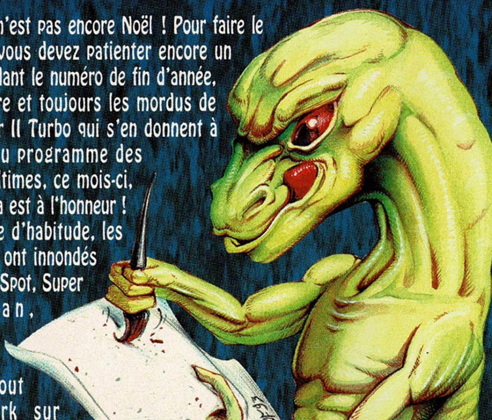
EXCLUSIVEMENT
SUR
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



T'ES PRI

NUMERO 17 - DECEMBRE 1993

SOMMAIRE



Non, non, ce n'est pas encore Noël ! Pour faire le plein de jeu, vous devez patienter encore un peu. En attendant le numéro de fin d'année, ce sont encore et toujours les mordus de Street Fighter II Turbo qui s'en donnent à cœur joie. Au programme des Techniques Ultimes, ce mois-ci, Edmond Honda est à l'honneur ! Sinon, comme d'habitude, les éditeurs nous ont innondés de hits : Cool Spot, Super Bomberman, Mister Nutz, Hook, Ranma 1/2 et surtout Jurassic Park sur Super Nintendo. Au fait, si vous avez l'oeil vif, vous avez surement remarqué notre nouvelle présentation des tests et la pagination plus importante de banzzaï. Alors, on attend vos remarques. N'hésitez pas à nous écrire (surtout à notre maquettiste qui se languit de ne pas recevoir de courrier !) ou à converser avec nous sur le 3615 Konsol. Bon, en attendant, on vous souhaite une saine lecture de notre mag.et puis n'oubliez pas : Noël c'est dans un mois !

BANZZAI



Ne râtez surtout pas dans le prochain Banzzaï, la super carte de vœux "Asterix".

SKYBLAZER SONY – SUPER NINTENDO



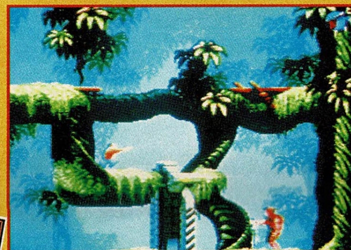


Annoncé depuis pas mal de temps, Skyblazer pointe enfin le bout de son nez. Très proche de Hook (normal, c'est les mêmes qui le font), Skyblazer rajoute de meilleurs graphismes bien plus colorés, une aventure plus longue et une ambiance sonore digne d'Actraiser.

Le héros, un ninja rompu aux meilleures techniques de combat se met en tête de casser le méchant sorcier qui règne sur une île. Pièges, ennemis, boss et pouvoirs magiques sont de la partie !

Jeu de plateformes/baston rempli de passages secrets et de prouesses techniques, SkyBlazer risque d'être l'un des grands jeux de cette fin d'année.

FLASHBACK SONY – SUPER NINTENDO



Imaginez un peu la joie de la rédaction quand on a appris que "Flasback" débarquait sur la Super Nintendo !! Sony s'est occupé de cette conversion si attendue, et une chose est sûre, elle ne décevra personne tant les innovations "made in Sony" sont remarquables.

Graphiquement superbe sans pour autant dépasser la version Megadrive, il vaut mieux écouter la bande sonore pour déceler les "petits plus" qui changent tout. Ca-y-est, vous entendez ? A coup sûr un futur hit sur Super Nintendo.



EQUINOX SONY – SUPER NINTENDO



On en parle beaucoup mais on ne voit rien venir. Pourtant Equinoxe arrive sous peu sur la Super Nintendo. Suite de Solstice sorti sur Nes, Equinoxe est un jeu d'arcade aventure. La vue en 3D isométrique donne une plus grande profondeur à l'action. Le héros se balade dans un monde immense pour y explorer plein de cavernes composées de plusieurs salles formant des labyrinthes sans fin. La réalisation technique est à la hauteur de nos espérances et Equinoxe risque (j'ai bien dit "risque") d'obtenir un franc et mérité succès, vu que c'est le premier jeu de ce genre sur Super Nintendo.



BANZZAÏ 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL – Tél : 33 (1) 49 88 63 63 – Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteur en Chef Adjoint* : José Carrion – *Secrétaire de rédaction* : Gilles Sauer – *Rédacteurs* : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Scanner / Flashage* : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg, Jean Bofill, Laurent Filippi – **PUBLICITÉ** : *Directeur* de Publicité : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaires de Fabrication* : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, The Heathen – *Graphiste télématique* : Xavier Chambon – **COMPTABILITE** : *Chef Comptable* : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel, Elsa William – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni – **DIRECTION EDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Assistante de direction* : Virginie Guyard – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 4ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

EWS

Express

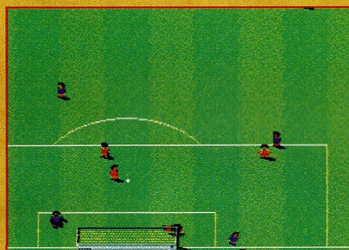
GEAR WORKS (Game Boy)

Avec "Gear Works" vos neurones, vos nerfs et votre habileté seront mis à rude épreuve. Vous devrez en bon horloger que vous êtes, reconstruire les engrenages des horloges de 12 grands bâtiments. Simple à dire, plus compliqué à faire, surtout quand la rouille se met de la partie et que des petits bonshommes s'amusent à oxyder les roues dentées. Attention, cette cartouche pour Game Boy est dangereuse ! Elle vous fera entrer dans l'engrenage des jeux tels Tetris ou Yoshi Cookies...

SENSIBLE SOCCER SONY – SUPER NINTENDO

Ça y est ! ça y est !!! Le meilleur jeu de foot va débarquer d'ici peu sur la Super Nintendo (et par la même occasion aussi sur Game Boy). Merci Sony de nous avoir adapté les versions Amiga, PC ou ST. Enfin bref, ici vous allez retrouver vos équipes ainsi que vos joueurs préférés. Des tas d'options (conditions du terrain, durée de la partie, choix entre plusieurs tactiques, penalty, coups francs, corners et cartons rouges, possibilité de participer à des championnats ou aux Coupes d'Europe, etc...) sont au rendez-vous pour votre plus grand plaisir. Le match se dispute sur un terrain vue du dessus, les joueurs sont représentés par de petits sprites sympathiques et bien animés, capables d'effectuer tackles ou têtes plongeantes. Si la conversion est réussie comme nous l'espérons ici à la rédac., le ballon ne devrait pas coller aux pieds et il vous sera possible de donner des effets sur la balle : la brosser, faire de longues passes en cloche, etc... Du côté son, c'est vraiment génial ! Les supporters se font réellement entendre. "Sensible Soccer" est très jouable alors ne soyez pas étonnés si l'envie vous prend d'organiser de véritables compétitions entre potes !!!





SUPER TURRICAN

SEKA – SUPER NINTENDO

Ce jeu d'arcade aux niveaux immenses propose des centaines d'ennemis ainsi que de nombreux bonus cachés. L'histoire est simple. Envoyé par la fédération pour faire mordre la poussière à un tyran, le héros armé de son énorme flingue va devoir se frayer un chemin à travers quatre énormes niveaux aux décors de toute beauté.. Super Turrican assure surtout au niveau des graphismes et sur le plan sonore avec des musiques assez géniales. Un superbe jeu d'arcade dispo prochainement.





Express

CHUCK ROCK
GAME BOY - Sony)

Oyez, oyez braves gens !!! J'annonce la sortie prochaine d'un jeu qui a déjà fait le bonheur des possesseurs de micros, et de Megadrive. Comprenez par là que Chuck Rock, le bien connu homme s'apprête à débouler dans les circuits intégrés de vos Game Boy adorées. Au programme, la copie conforme des précédentes versions mais avec une variante que je n'ai pas le courage de vous cacher : les couleurs ont disparues ! Mais qu'importe l'intérêt est là et c'est bien le principal, non ?

DAFFY DUCK (SNIN - Sunsoft)

Pas grand chose à dire si ce n'est que Daffy Duck est un jeu de plateformes on ne peut plus classique... On ne vous le cache pas, on attend encore les eproms. Dès réception, on vous dit tout !

Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

YOUNG MERLIN — VIRGIN – SUPER NINTENDO



L'heroic fantasy, vous aimez ? Si oui, vous serez probablement intéressé par Young Merlin de Virgin. Il nous propose une aventure de 16 mégas en fausse 3D retraçant la vie du célèbre Merlin. L'histoire débute au tout début de son apprentissage de la magie. Merlin entend les cris d'une pauvre servante, sur le point de se noyer dans une rivière. Il se précipite à son secours mais se fait entraîner par les rapides et finit inconscient. Au réveil, il se retrouve dans une contrée magique et inconnue que le roi Ombre s'apprête à envahir. Cet infâme roi n'a qu'un but : prendre possession du territoire pour en faire son royaume ! Votre but ultime sera de trouver le Roi pour l'affronter dans un combat singulier et sans merci. Cette aventure alléchante est servie par une flopée de dialogues digitalisés, de musiques résolument médiévales et de scènes cinématiques en 3D multi-plans.







AERO THE ACCROBAT — LUDI GAMES – SUPER NINTENDO

Aero est une petite chauve-souris accrobate et, pour une raison sûrement excellente, elle va devoir traverser quatre niveaux extraordinaires. Le premier se déroule dans un cirque avec une musique superbe. "Aero the Acrobat" est un concentré de bonnes idées, habilement mêlé à une réalisation sans faille (rien que ça !). Des stages bonus utilisent à merveille le mode 7, et Aero peut utiliser un paquet de moyens de transports. Elle doit aussi ramasser un paquet de bonus pour augmenter son score. Un jeu de plateformes super sympa, réussi graphiquement qui atterrira dans nos chaumières d'ici peu.

EWS

BLANCO LUDI GAMES – SUPER NINTENDO

Jeux de tennis, jeux de basket-ball, jeux de foot, tout ça, vous connaissez sur Super Nintendo. Une seule chose vous manquait pour que votre logithèque soit complète : un



jeu de rugby. Et bien voilà, que comme par enchantement, il en arrive un, tout droit sorti de chez Ludi Games. Son nom : "Blanco International Rugby". Ce soft offre une splendide vue de 3/4 en hauteur en mode 3D, (le mode 7 est passé par là), qui permet à l'action de zoomer sans cesse, très impressionnant et novateur. Bourré d'options, bien réalisées, et très réalistes



(très rare à notre époque), cette cartouche devrait être disponible vers Noël pour vous faire passer de chaudes et viriles soirées !

THE EMPIRE STRIKES BACK

JVC– SUPER NINTENDO

Il y a quelques mois, on avait eu droit à un superbe jeu d'action nommé "Star Wars" réalisé par JVC. Eh bien, voici la suite, qui comme on s'en doute s'appelle "The Empire Strikes Back" ("l'Empire Contre-Attaque" pour ceux qui ne sont pas anglophone). Comme son prédécesseur, vous dirigez les héros de cette superbe saga dans des niveaux graphiquement superbes où l'action ne faiblit jamais. De nombreux ennemis tentent de vous stopper dans votre croisade contre l'empire, mais grâce à la force, vous les vaincrez sans problème. Manier Luke, Han Solo, et Chewbacca est un véritable plaisir. Vous toucherez la perfection du doigt, lorsque vous vous retrouverez dans



les niveaux où l'action se déroule en 3D. Là, vous dirigez des engins spatiaux de toutes sortes et de toute beauté.

Le plus gros changement vient du fait que cette cartouche possède un système de "passwords", fort utile. Mais avant d'obtenir les dits codes, il vous faudra battre des monstres redoutables. Bref, ce titre propose une vingtaine de niveaux et sera distribué par Bandaï. A quand "le retour du Jedi" ?



Express

WORLD HEROES

SUPER NINTENDO - Sunsoft

"World Heroes" est un jeu "à la Street" qui oppose dans un tournoi mortel, huit personnages de différentes époques : une chevalière, des ninjas, un robot, un catcheur, un magicien... Les combats se déroulent en deux manches gagnantes. Votre but : battre les sept autres adversaires pour espérer affronter le boss final. Sorte de T1000 transformable.

À partir du 1er décembre, découvre en avant-première en composant le 36 70 53 89 les techniques ultimes (dont les coups spéciaux jamais présentés !) de Street Fighter 2' et Street Fighter 2 Turbo

BRET HULL HOCKEY

ACCOLADE – SUPER NINTENDO



Le hockey arrive en force sur Super Nintendo avec prochainement "Brett Hull Hockey". Ne me demandez pas qui est Bret Hull, j'en sais rien. Mais c'est surement une grosse mastoque qui marque pleins de buts avec son baton ! En ce qui concerne le jeu, l'action est gérée en mode 7 : bonjour l'effet de perspective. Tous les coups du hockey sont présents, on vous les détaillera lors du test dans le prochain numéro. Au niveau des options, vous avez la possibilité de jouer à deux, de participer à des exhibitions et au grand championnat. Mais la grande originalité du jeu concerne la bande son. Un véritable commentaire digitalisé accompagne toutes les actions du match. Thierry Roland pourra prendre des cours ! Tout à fait...

HUMANS

ACCLAIM – SUPER NINTENDO



Dans la série "j'aime Lemmings", je vous présente "Humans", un jeu qui nous plonge en pleine ère préhistorique (c'est la mode ces derniers temps). Les rongeurs débiles (oui je sais, c'est un pléonasme)sont remplacés par des humains. Ils devront se farcir la centaine de niveaux habituels avant de voir le bout du jeu. Sur l'aire de jeu, vous disposez de plusieurs personnages et de quelques objets. L'intéractivité entre vous, les décors et les objets, permet aux petits humains de réussir et de sortir vivant des niveaux. Ils devront par exemple découvrir le feu. Doté d'un très bonne réalisation, "Humans" est un jeu accrocheur qui risque d'en séduire plus d'un.

EWS

Express

POP'N TWINBEE (SNIN) -

Peut-être connaissez-vous Pop'n Twinbee sur NEC ? Alors vous savez surement que ce Shoot'em up est tout simplement hallucinant. Bonne surprise, il arrive sur la Super Nintendo en novembre. Pour mémoire, le scrolling est vertical, il est possible et même recommandé d'y jouer à deux, en simultanée. Un soft qui donne la pêche !

T2 : ARCADE GAME

ACCLAIM – SUPER NINTENDO

Décidément ce mois-ci, les robots sont à l'honneur. Et plus particulièrement monsieur Terminator. Cette fois-ci, vous le maniez dans une mission particulière : détruire son plus grand ennemi, qui n'autre que son double mais en plus perfectionné, le T-1000. Ce dernier est chargé d'assassiner John Connor, le futur sauveur du monde, et vous devez l'en empêchez par tous les moyens.



Les seuls armes à votre disposition sont une mitraillette et pas mal de missiles. Vous tirez sur tout ce qui bouge grâce à un viseur un peu à la manière d'Opération Wolf. La seule différence avec ce dernier réside dans le fait que les ennemis sont digitalisés tout comme les décors. Plusieurs missions se suivent et reprennent parfaitement le scénario du film. Le scrolling est sans arrêt horizontal, vers la droite. Des bonus, de l'action, une réalisation à tout casser, Acclaim vous l'offre ! Sans aucun doute, cela donnera un jeu qui n'aura pas à rougir la comparaison avec la borne d'arcade. De quoi se défouler surtout si l'on a passé une sale journée !

ROBOCOP VS TERMINATOR

IMAGESOFT – SUPER NINTENDO

D'un coté, un robot justicier qui ne craint personne, et de l'autre, un Cyborg décidé à détruire tout les humains. Quand on mélange le tout, cela donne "Robocop VS Terminator", un des meilleurs jeux d'action de cette fin d'année. Le but est simple : il faut diriger Robocop dans de nombreux niveaux et l'aider à combattre les machines. Pas facile, direz-vous ? Cela le devient pourtant quand on voit l'armement de Robocop : bazookas, lance-flammes, pistolets automatiques. Vous pouvez aussi cognez vos ennemis, mais cela reste risqué contre les boss de fin de niveau. Ce sont en général des machines très perfectionnées qui demandent une technique particulière avant d'être réduit à l'état de bouillie informe. Un jeu très bien réalisé, mais qui sera sans nul doute moins sanglant que la version Megadrive.





Relâche les ballons ! Attention à l'escargot !

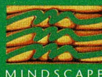


Mr Peckles, maître en technologie florale



Attention à ne pas se faire cuire un œuf





Express

CHAMPION WORLD CLASS SOCCER
(Super Nintendo) - Acclaim

A la veille de la coupe du monde de foot aux USA et en guise d'échauffement, voici la prochaine simulation de football d'Acclaim. Toutes les grandes nations du foot sont réunies dans de superbes graphismes. Le terrain vu de profil un peu comme les jeux de foot sur arcade. L'option ralenti chère aux fanas vous permet de revoir vos plus belles actions. Vous pouvez aussi gérer votre équipe sur le terrain et ainsi mettre en place les diverses techniques qui vous conduiront à la victoire...

NFL QUATERBACK CLUB (Game Boy) - Acclaim

Après le foot, le golf, le hockey et le tennis, le football américain débarque à son tour, sur la Game Boy. Acclaim a réalisé le tour de force de compresser la league américaine de NFL dans la Game Boy et vu la taille des joueurs, ç'a pas été de la tarte. Enfin bref, on n'a pas eu le temps de passer beaucoup de nuits blanches à marquer des Touchdowns, alors on prend rendez-vous, avec les gros boeufs harnachés du Foot US, pour le prochain Banzzaï !

THE ADVENTURES OF DR. FRANKEN (Elite - SNIN)

Elite annonce la sortie prochaine d'un nouveau jeu de plateformes sur Super Nintendo. Dans The Adventure of Dr Franken vous propose d'incarner un drôle de personnage avec une tête très marrante. L'action se déroule dans un château malfamé. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouvez face à face avec moult fantômes, squelettes ou chevaliers en armure. Question beauté, on est servi, les couleurs ont été très bien choisies et rendent à merveille l'ambiance glauque de ce château glacé. Je ne vous parle même pas des scrolling différentiels qui sont à tomber par terre. C'est simple, c'est beau, et on en redemande !

NEWS

Tu vaux connaître le meilleur jeu du mois, rendez-vous en page 20

LA MEGAMASTER

Avec un design et une ergonomie inspirés du monde de l'arcade, cette manette dispose de 6 boutons (très bien disposés pour jouer à Street fighter), de boutons Start et Select (heureusement !), d'un ralentisseur, et d'un tir automatique (bien pratique !). Le manche souple mais solide, et quatre grosses ventouses sous le ventre permettent de jouer très confortablement dans n'importe quelles positions. Une excellente manette, prioritairement destinée à tous ceux que les habituels "paddle console" n'ont pas su convaincre.



STREET FIGHTER 2 TURBO : LE TOURNOI



Max de Consoles Plus ne se laisse pas perturber par l'ineffable Langouste de Player One !

"Strreeeeeeet !!! Je suis venu, j'ai vu et... j'ai vaincu !" a déclaré triomphalement David Street'man, après son écrasante victoire au "tournoi Street Fighter 2 Turbo". Organisé par un bel après-midi de septembre par la "Hot-Line" Nintendo, ce tournoi avait pour opposants (en plus des éminents membres de la "Hot-Line" Nintendo) les rédactions de Consoles +, Joypad, Player One, Super Power, Nintendo Player, Megaforce et bien sûr celle de Banzzaï. Tout le beau linge de la presse console était donc présent au rendez-vous. Chacun avait choisi son perso de prédilection, révisé ses enchaînements... tout le monde était donc prêt pour cet affrontement confraternel. La tension était à son comble, ça sentait la poudre ! Il fallait en découdre tout de suite sous peine de castagnes incontrôlées... Et devinez ce qui s'est passé... et bien, les p'tits gars de Banzzaï les ont une fois de plus "enchaînés", "marravés", leur ont mis la tête dans le sable sans aucun espoir de la ressortir ! Même Chris Fighter 2 Turbo, le bel héros légendaire de Player One ou l'infernal Max de Consoles + (surnommé "l'arme secrète de derrière les fagots") n'ont rien pu faire contre nos valeureux guerriers... Comme d'habitude, David, Lionel et Mike sont arrivés en demi-finale les doigts dans le nez ! Le quatrième bastonneur qualifié n'était autre qu'un des représentants de la "Hot-Line" Nintendo. On peut le dire, il n'a pas fait le poids. Les Banzzaï Boys s'en sont donc allés en sifflotant gaiement, la tête haute, les doigts encore chauds ! Les autres (les vaincus), très "fair-play" ont sorti leur chéquier pour se payer un abonnement à Banzzaï. Surement pour connaître nos techniques ultimes... Voici le classement final de la compète, aux trois premières places : David, Lionel et Mike !!!



Les quatre finalistes ! De gauche à droite : David alias Sagat, Lionel alias Guile, David (Nintendo) alias Balrog et Mike alias Ryu. Là ils ont l'air heureux après de longues heures de combats à mort !

SOLAR BATTERY PACK

Le Solar Battery Pack, connecté à votre GameBoy, fournit toute l'énergie nécessaire pour son bon fonctionnement ! Plus besoin de faire des réserves de piles si couteuses, de transformateur, ou encore de batterie rechargeable ! Voila un ustensile que les "Gameboyesques pratiquants" accueilleront avec plaisir !



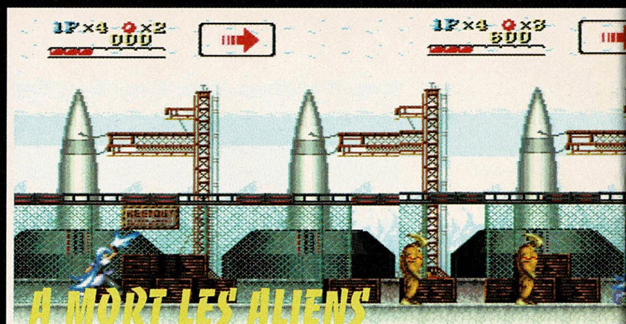
PLAY ALL

Cette manette est très originale car il est possible d'y jouer de trois manières différentes. Explication : vous avez comme d'habitude, 6 boutons en plus des boutons Start et Select. Rajoutez par dessus un tir automatique et vous obtiendrez la manette "Play All". L'innovation apportée réside dans l'apport de trois manches différents bien spécifiques : un joystick pour les combats aériens, un volant pour les courses autos, et une poignée ronde, plus classique pour les jeux des autres catégories. Ces trois "joy" sont interchangeables instantanément, il suffit pour cela de savoir se servir de ses dix doigts pour visser ou dévisser la petite molette.

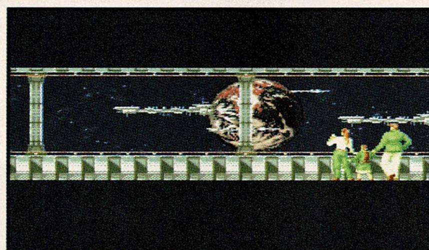
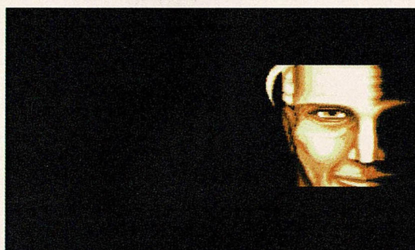
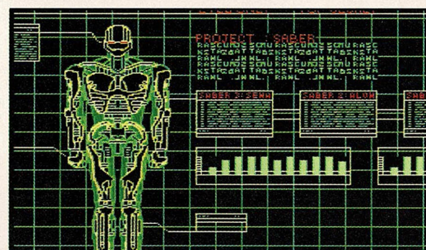


RUN SABER

Capcom n'a jamais converti Strider sur console, pourtant un mégahit de l'arcade. Atlus, une petite société jamais à cours d'idée, n'a pas hésité à s'inspirer du système de jeu. Dans la foulée, elle ajoute même une option deux joueurs ! Reste à savoir si la réalisation est à la hauteur de toutes nos espérances. Nous vous offrons la réponse à cette interrogation, et à bien d'autres, dans les lignes qui suivent.



Le début du premier niveau ne propose pas de nombreuses difficultés. Il su leur mort. Habituez-vous aux commandes qui, bien qu'elles soient facilemen

De plus en plus, dans les jeux, on observe des intro qui résument le début de l'histoire. Elles nous racontent le pourquoi du comment. Bref, la raison pour laquelle vous allez friter du méchant durant de longs niveaux truffés de pièges.

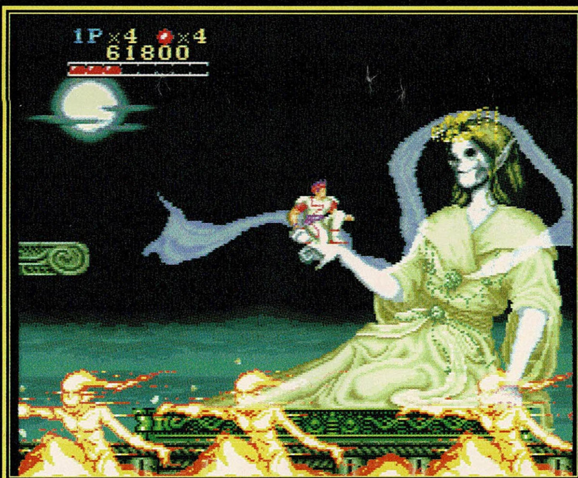
Rappelons le concept général du jeu : une sorte de beat'em up plate-forme qui met en scène un ninja intergalactique armé d'une épée à la Luke Skywalker. Ce ninja peut sauter comme un dingue et s'accrocher sur toutes les parois comme un homme araignée. De plus, il pousse de grands cris en faisant tournoyer son épée dans les airs. Si vous jouez à deux, le second joueur prend en main une ninja (ça existe !) qui, à la différence de son alter ego, possède une longue chevelure, de jolis courbes et des cris plus aigus.

Mercenaires

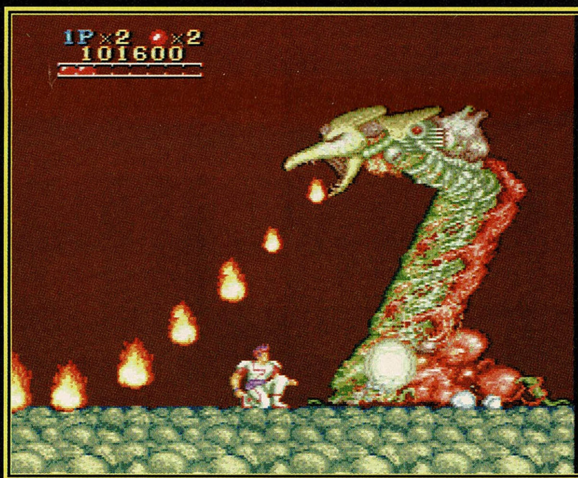
Nos deux héros ont aussi de bonnes raisons pour aller pourfendre des méchants. En effet, ce sont deux androïdes conçus, par on ne sait quel savant, pour défendre la Terre d'une invasion extraterrestre. Bien que le scénario soit des plus classiques, les premières minutes de jeu nous plongent dans une extase profonde. Quel plaisir de massacrer une horde de mutants qui se présente à nous en rang d'oignons !

De l'action à réaction

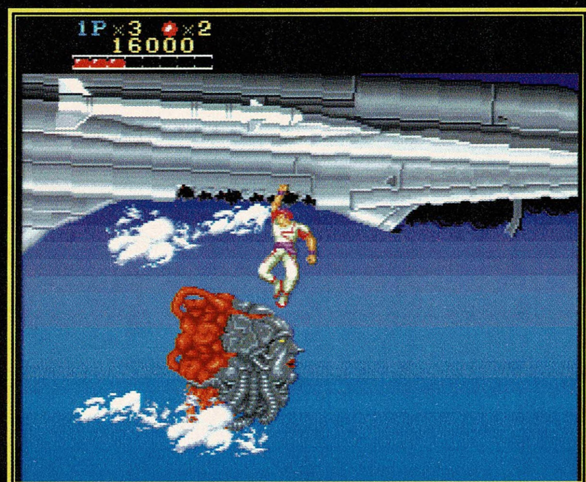
Quel plaisir aussi de sauter dans tous les sens, de s'accrocher aux parois, de se rétablir tel un gymnaste ! Même si l'animation n'est pas un modèle du genre, les ninjas possèdent un grand nombre de positions très sympa à utiliser. La meilleure surprise vient du boss du premier niveau : le combat se déroule en effet sur un avion à réaction en plein vol. Une utilisation originale et impressionnante du mode 7 qui laisse augurer du bon pour le reste de la partie. Ainsi, les niveaux suivants sont graphiquement réussis. L'accompagnement musical, sans arriver à la cheville d'un Jurassic Park, donne aussi une bonne ambiance douce et agréable de véritable baston. Le jeu se poursuit dans la joie et la bonne humeur avec un scrolling



BOSS 2 : la mort en personne vous donne rendez-vous. En mode Easy, vous n'aurez aucun mal à vous en débarasser.



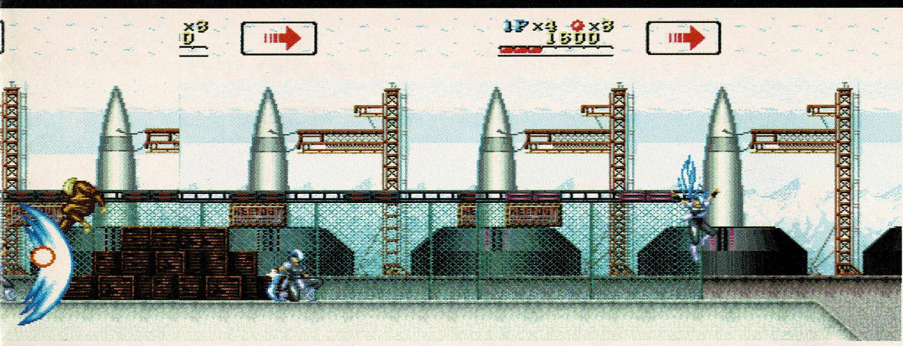
BOSS 3 : Trouvez le bon endroit pour éviter ses flammes puis sautez pour lui décocher un coup de sabre sur la tête.



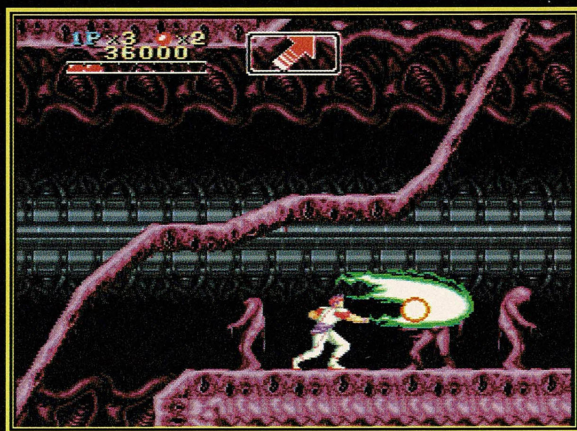
BOSS 1 : La première originalité du jeu et malheureusement la seule. Un avion qui utilise les "rotations! rotations !" et les zooooommmss !



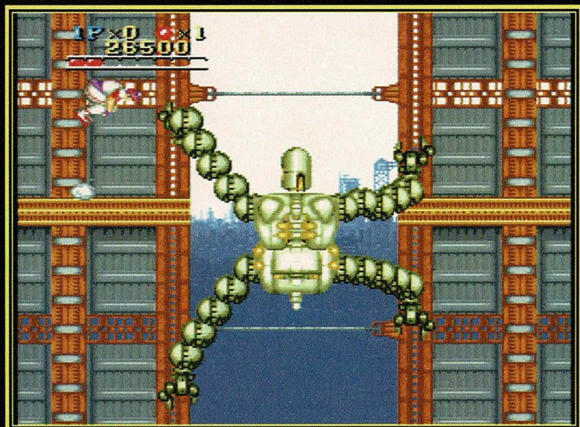
Difficile slalom accroché à ces gros bidules d'où jaillissent des flammes et des éclairs.



...en fait de casser de l'Alien à grands revers d'épées et de ramasser éventuellement les bonus qu'ils laissent après ...ssimilables, sont nombreuses.



Dans ce décor rappelant le dernier niveau de Flash Back, il faut lutter dur pour arriver à la fin.



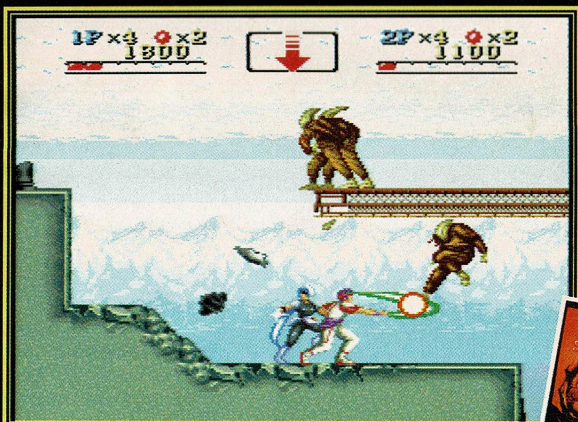
BOSS4 : ce shmurtz composé de plusieurs sprites ne vous laisse pas le temps de souffler.

multidirectionnel qui ne s'arrête que de temps en temps, quand les demi-boss mordent la poussière sous vos coups répétés. L'action incessante ne devra cependant pas vous cacher les bonus qui augmentent la puissance de votre épée ou qui remontent un peu le niveau de votre précieuse énergie. N'oubliez pas car la route est longue...

Et un éditeur en net progrès !

Si à ses débuts, Atlus ne nous a pas beaucoup gâté (Super Widget, GP-1) ; on note aujourd'hui une remontée générale du niveau de ses productions. Run Saber fait ainsi partie des premiers bons jeux d'Atlus. Le seul reproche que l'on peut faire à ce titre, c'est de nous promettre beaucoup de belles choses, beaucoup d'aventures au début et de nous décevoir par la banalité de la fin. C'est un peu dommage mais, avec ma longue et dure expérience acquise dans l'enfer du jeu vidéo, je suis maintenant un petit peu plus exigeant ! E t c'est bien normal.

Run Vilner



Le jeu à deux joueurs demande beaucoup de coordination entre les deux participants.





Viens là mon gars que j'te tranche en deux. Après ça, je pourrais récupérer ma copine que tu viens d'avaler espèce de sale monstre. Ces extraterrestres mangent vraiment n'importe quoi !

ARCADE/ACTION

ATLUS - 1 JOUEUR

Une excellente repompe de Strider mais qui cette fois peut se jouer à deux.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	84%
SON	79%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	87%

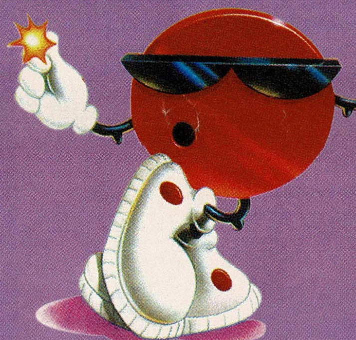
INTERÊT 87%



TEST

COOL SPOT

La vie de capitaine à bord de l'USS Banzzaï 17 est rude ! Heureusement, on se s'ennuie pas trop, surtout avec Mr Spot notre sauveteur attitré. Avec sa démarche curieuse, on rigole bien. Il faut avouer que c'est cool, même si on ne comprend pas tout ce qu'il nous dit. Spot embarque aujourd'hui pour la planète Terre : encore un sauvetage en perspective !



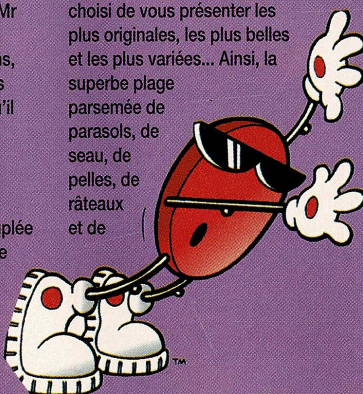
Spot est tout rond, tout rouge, avec d'énormes gants et une de grosses baskets ! Son vrai nom : Cool Spot ! Il n'a vraiment pas de chance : il passe son temps à nettoyer ses lunettes alors qu'il n'a pas d'yeux. Heureusement pour lui, un yoyo rythme sa vie. Bien utile quand vous allez chercher une canette de Coca au frigo, au beau milieu d'un niveau.

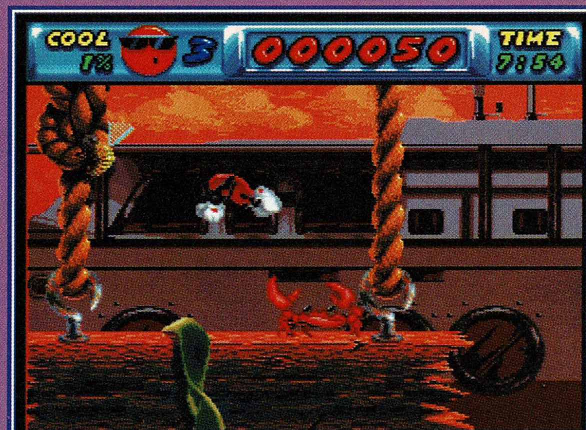
Un vrai gymnaste

Bref, Mr Spot débarque sur Terre et se balade en plusieurs endroits assez étrange. Avec ses deux petites jambes pour seul moyen de locomotion, ses mouvements sont dignes d'un des plus grands gymnastes de la planète Élastotron. Comme d'habitude, Mr Spot nous étonne. Il réalise des sauts périlleux dans tous les sens, s'accroche partout, ramasse des bonus (encore un mot bizarre qu'il emploie) et se débarasse allègrement de ses adversaires.

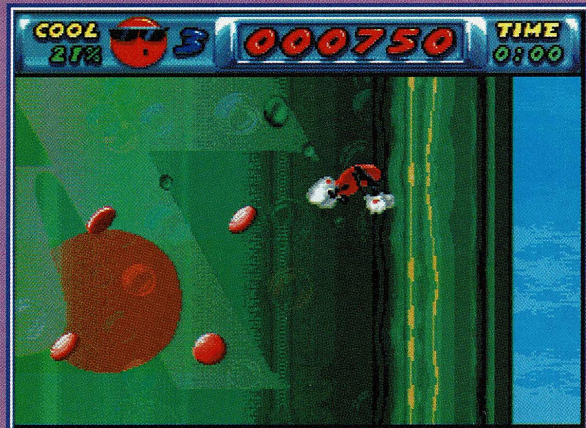
C'est la guerre

La planète Terre est en effet peuplée d'une faune hostile composée de crabes, de souris, de jouets, de grenouilles mécaniques et de cow-boys qui ne cessent de se mettre en travers de sa route. Parmi les contrées traversées, on a choisi de vous présenter les plus originales, les plus belles et les plus variées... Ainsi, la superbe plage parsemée de parasols, de seau, de pelles, de râteaux et de





D'un superbe saut périlleux, Spot évite un terrible crabe. Malheureusement il n'a pas vu le ver de terre qui l'attend.



Dans le bonus stage, il faut ramasser un maximum de pastilles. Profitez de ce court instant pour écouter la superbe musique.



Pas de chance, Cool Spot va s'écraser sur un bernard-l'ermite !



Pas vraiment cool le clown ! Spot, tu devrais faire plus attention.



Attention aux piques Mr Spot ! Mis à part ces quelques pièges plutôt précaires, pleins d'autres joyeusetés vous attendent.

LE TRAIN SIFFLERA...

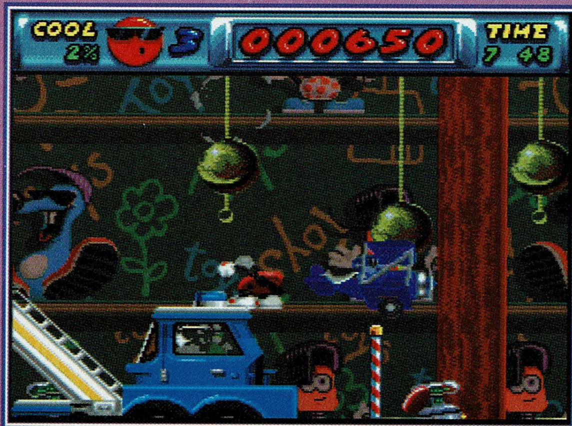


Avec la musique du film "Il était une fois dans l'Ouest", vous traversez ce train infesté de cow boys et d'indiens. Ensuite faites un tour au-dessus pour monter sur des ballons gonflables et autres objets volant non identifiés ! Histoire d'additionner les points pour délivrer vos copatriotes...



LA DANSE DE COOL SPOT !

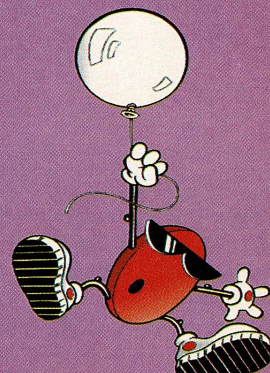
Cool Spot nous fait la totale avec un enchainement de positions, toutes plus délires les unes que les autres. Je vous avais bien dit que l'animation était un modèle du genre. Normal, c'est la même que sur Megadrive !

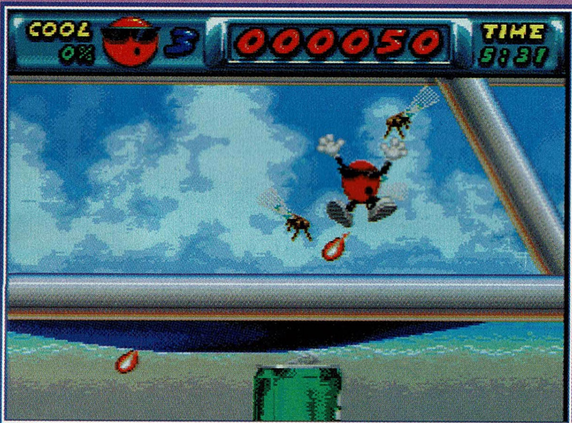


Qua a dit qu'il n'y a rien de plus sympa que les jouets ? En effet dans deux niveaux, Pastille Rouge se bat contre d'horribles joujous.

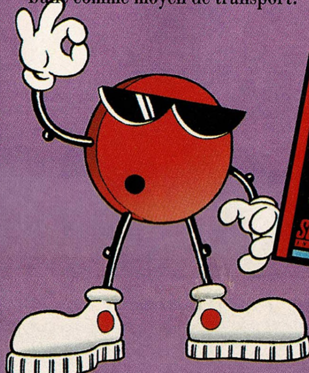


Cool semble pris au piège. Mais non, mais non, il profite juste de la bulle comme moyen de transport.





Pas le temps de s'ennuyer, même sur la plage : Cool Spot n'aura pas ses vacances pourtant bien méritées.



ARCADE/ACTION

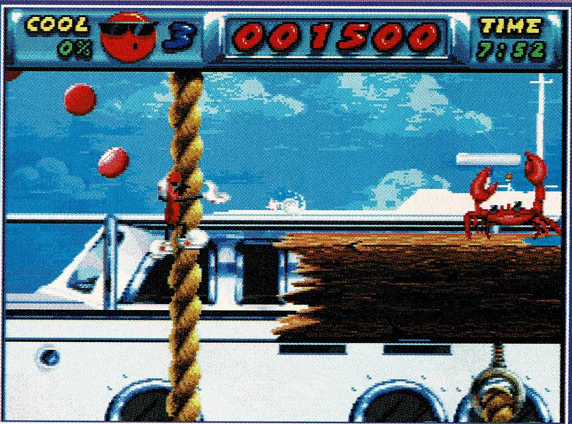
VIRGIN – 1 JOUEUR

Après un voyage remarqué sur la Megadrive, Cool Spot fait sa rentrée sur la Super Nintendo.

GRAPHISME	91%
ANIMATION	93%
SON	92%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%

INTERÊT 92%

450 550



En pleine escalade de la corde, un conseil : profitez du point de vue pour balourder des projectiles sur les crabes. Non mais !

petits baigneurs et surtout le beau ponton d'amarrage. L'intérieur d'un mur (avec un bel effet de lumière) et la chambre d'un enfant gamin remplie de jouets sont aussi pas mal du tout. Si Mr Spot ramasse assez de « Cool Points » (je crois qu'on va devoir inventer un dictionnaire de traduction !), il passe au « Bonus Stage » pour augmenter son score d'un max de points. Ce bonus stage est accompagné d'une musique superbe, sur laquelle on danserait volontiers avec le lieutenant O'haro ! Pour le reste de l'aventure, on met la sono de la salle de contrôle à fond pour profiter des superbes musiques qu'on a trouvé dans la cabine de Mr Spot. Un vrai mélomane cet homme ! Après son retour au vaisseau, on félicite Mr Spot pour la crise de rire qu'il nous a procuré. Même si on s'est un peu ennuyé (il faut bien l'avouer ce jeu est une redif), Cool Spot est un personnage bien sympa à voir évoluer !

Captain Keurk
Vilner

SNIN TEST

SUPER BOMBERMAN

Chaque fois que j'arrive à la rédaction de Banzzaï, c'est la course pour PARVENIR à la salle de test ! Le secrétaire de rédaction me plaque au sol avec son dico et sa matraque, les autres rédacteurs me sautent dessus en hurlant « Hadoken ! », le rédac chef me balance un paquet d'Eproms à tester et la maquettiste s'accroche à mon T-Shirt pour que je rédige enfin des légendes. Bref, la lutte est dure pour atteindre au paradis !

Une fois devant la Super Nintendo, j'aperçois trois rudes gaillards armés de paddles et je me dis que ma dernière heure est enfin arrivé ! Profondément insérée dans la console, la cartouche de Super Bomberman et le quadrupleur de paddle m'obligent à affronter les trois autres zigotos. Parmi eux, je reconnais les deux Yogl qui passent leur temps à Yoshi's Cookie. Mais oui, vous savez bien, ceux qui ont fait les quatre cents coups dans le dernier numéro !
Devant l'écran, coincé entre mes trois adversaires, la partie commence. Sur un écran fixe, les quatre joueurs occupent chacun un coin de l'aire de jeu. Elle est constituée de nombreuses briques dont certaines explosent sous le souffle des explosions.



Notre cher ami au casque blanc surmonté d'un pompon rose se dirige droit vers une vie supplémentaire, quelle chance !



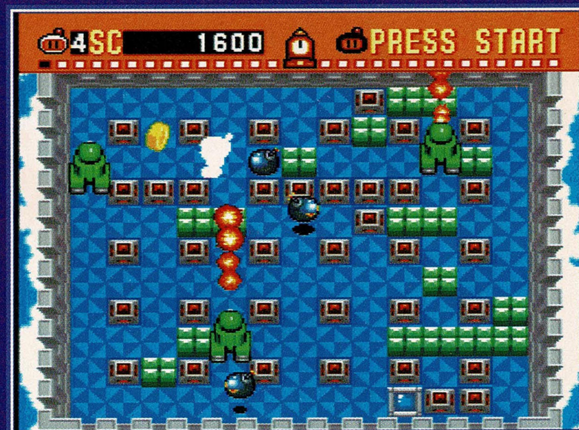
Dans le niveau duel, une tonne de bonus vous attendent.

Danger : terrain miné !

Comment les détruire ? C'est simple, le perso lâche des bombes à retardement. Il vaut mieux alors ne pas rester dans le périmètre ! Pour pimenter le tout, des bonus sont dissimulés dans les briques. N'hésitez pas à vous gaver des options proposées. Ainsi équipé, votre petit bonhomme peut poser plusieurs bombes, augmenter la flamme de l'explosion, renvoyer les



Le mode duel est particulièrement violent ! Déjà deux protagonistes ont perdu la vie.



Profitez de la courte immortalité qui vous est alouée quand vous paumez une vie, ça peut toujours servir !



Certains ennemis n'hésitent pas à gober les bombes que vous avez posées. Dis donc toi, c'est pas très réglo tout ça !



J'espère que vous vous êtes entraîné en duel, car ce niveau vous proposera de mettre en pratique votre expérience.





1 Le premier boss ne vous donnera pas trop de fil à retordre, histoire de ne pas vous décourager dès le début.



2 Cette tête de clown, bien que souriante, aura une forte tendance à essayer de vous réduire en bouillie.



3 Cette machine infernale dirigée par un savant fou ne vous laissera en paix qu'une fois détruit.



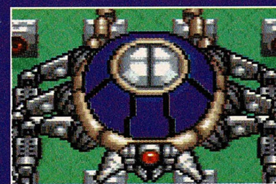
LES BOMBER BOSS



4 Réussirez-vous à le battre ? En effet, il faudra trouver une terrible astuce pour pouvoir en venir à bout.



5 Le niveau 5 est une succession de duels contre de méchants Bombermen. Le dernier est balaise, attention !



6 Le voici enfin, le boss final ! Comme tout boss final qui se respecte, il vous faudra du temps pour l'avoir.

bombes avec les pieds ou le poing, courir plus vite et pleins d'autres choses encore. Méfiez-vous également des têtes de mort qui vous réservent bien des surprises !
Mis à part le mode duel, on peut jouer contre l'ordinateur dans une sombre histoire d'invasion à repousser. Six niveaux attendent notre Bomberman (ou nos Bombermen, car cette version est la seule qui permet de jouer à deux en mode normal !). Chaque niveau est composé de sept tableaux, dans lesquels il faut se débarrasser de tous les ennemis présents avec la seule force explosive. Pour agrémenter le tout, on a bien sûr le droit à quelques dizaines de bonus dont certains sont très utiles : pouvoir donner des coups de pieds ou de poings dans les bombes pour les envoyer plus loin est vraiment très marrant ! La fin de chaque niveau est évidemment ponctuée par des boss assez originaux pour le jeu. Graphiquement, Super Bomberman est plutôt du style japonais.
Pour échafauder une conclusion sur cette merveille, sachez que le jeu est archisimple. Il a d'ailleurs fait ses preuves depuis sa création (il y a 65 millions d'années !). N'attendez pas une réalisation somptueuse, ne cherchez pas des rotations et des zooms dans tous les sens, vous n'en aurez pas ! Super Bomberman, c'est de l'amusement concentré dans une cartouche (et un quadrupleur !) qu'il vous faut posséder absolument, j'ai dit !

Super Vilnerman



En mode duel, lorsque vous remportez une partie, vous avez droit à des félicitations grandeur nature !







Avec le Multitap, vous pourrez jouer à quatre en même temps ! Dans les coins vous pouvez voir quelques-uns des nombrex bonus qui vous aideront à vaincre.



ARCADE/ACTION

HUDSON SOFT - 1 À 4 JOUEURS

Merci à Hudson Soft de nous avoir pondu le jeu le plus convivial de l'année ! Mais faites gaffe, parfois ça fini mal...

GRAPHISME	78%
ANIMATION	83%
SON	81%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	96%

INTERÊT 91%



TEST

SHANGHAI II

DRAGON'S EYE

Comme vous le savez probablement, Shangai est une ville peuplée de... Et là, j'entends Lionel et David hurler au loin et en cœur : "de chinois !!!". Merci messieurs pour votre culture générale, mais nous ne sommes pas à "Questions pour du pognon" ! Shanghai, c'est aussi et surtout le nom d'un des derniers jeux d'Activision que je vais m'empresser de vous présenter, ici et maintenant...

Le véritable nom du jeu c'est Dragon's Eye Shanghai II comme vous avez pu vous en apercevoir plus haut. Ce jeu de réflexion mettra votre patience à rude épreuve, il développera en vous un sens de l'observation et une concentration digne des moines tibétains, que ce soit en mode un joueur ou deux joueurs. L'objectif est simple, du moins c'est ce que l'on croit au début : il s'agit de faire disparaître un maximum de dominos, de dominos de Mah-Jongg, de cartes, de chiffres, de lettres, de drapeaux, d'animaux, ou de légumes. Pour cela, il vous faut faire correspondre par couple deux dominos identiques. Mais on ne peut choisir que ceux des bords, ceux qui ne sont pas bloqués par les autres.

C'est quoi le menu ?

A tout instant, vous pouvez accéder au menu déroulant où il vous sera possible de demander un p'tit coup de main à l'ordinateur ou de revenir au coup précédent. Divers types de configurations de plateaux sont proposés. Cela va du classique



Shanghai, à la forme d'un serpent en passant par celle d'un lapin ou... d'un chien. En mode deux joueurs, c'est un peu comme dans une partie d'échec. On joue chacun son tour, le plus rapidement possible pour perdre le minimum de temps et mettre la pression sur l'adversaire.

Mon œil !

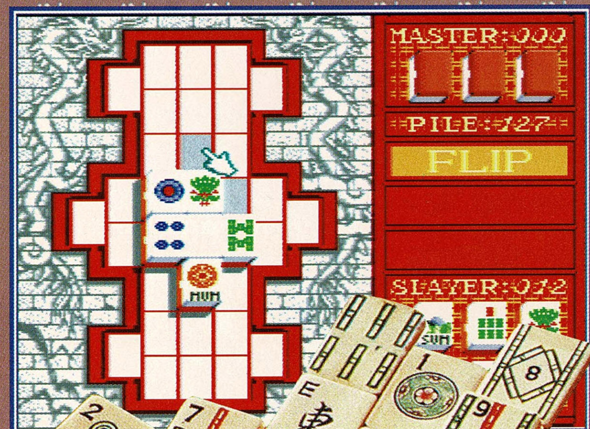
Pour corser le tout, les programmeurs ont créé un nouveau challenge : le Dragon's Eye. Il est plus complexe que





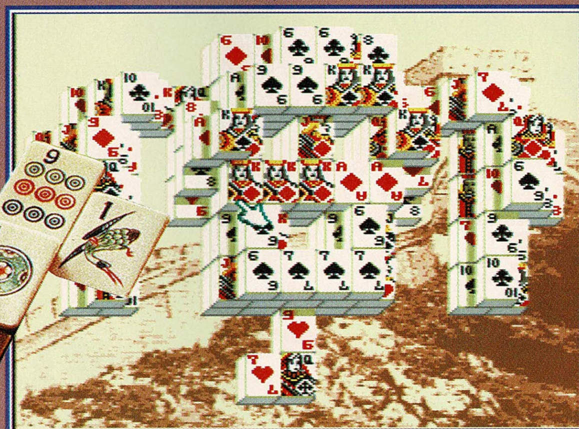
Ici, la partie commence à peine. La pièce "ORC" est une sorte de joker et ne s'assemble pas forcément avec un double.

Plus que huit pièces, et l'œil du Dragon t'appartiendras. Que de souffrances pour en arriver là !



Shanghai. Mais l'objectif reste le même, la disposition des dominos est cependant modifiée ainsi que les règles du jeu, d'ailleurs. Inutile donc de vous préciser que la partie ne sera pas de tout repos... Bref, voilà ce qu'Activision nous réserve pour réchauffer cette fin d'année qui s'annonce glaciale. Attention tout de même aux surchauffes cérébrales !

Louis Houng



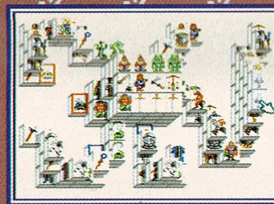
Vous avez l'occasion de jouer avec différents graphismes. En plus des drapeaux (voire plus haut), vous découvrirez aussi des cartes à jouer.



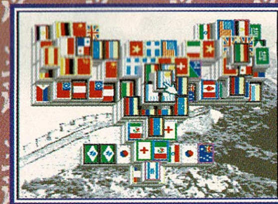
Alors ! Qu'est-ce qu'on peut faire ici ? Dégager la "brique" à l'extrêmez gauche et celle en haut à gauche ? Pourquoi pas !



Avant de débuter un tournoi, vous aurez droits à cette splendide page de présentation qui nous fait immanquablement penser à un incendie.



Voici une autre configuration de jeu avec des murs plus hauts et un dessin plus "aéré".



Shangai c'est aussi un bon moyen de découvrir les drapeaux...



Cette barre de menu te permettra à n'importe quel moment de consulter les différentes options.



RÉFLEXION

BANDAI – 1 À 2 JOUEURS

Un véritable casse tête chinois. Mais attention, quand on commence on ne s'arrête plus !

GRAPHISME	76%
ANIMATION	–%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%

INTERÊT 89%



450 550

LE PARADIS AU CREUX DE LA MAIN

pinball DREAMS



Extra - Fantastique - Le flipper super-rapide est de nouveau la grande mode, et pour certains il représente le seul et le vrai jeu électronique.

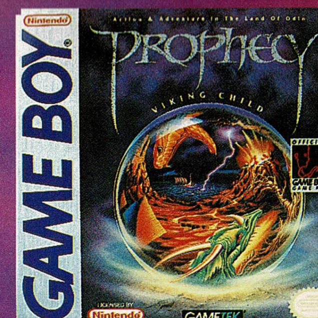
Les jeux sont impressionnants, la tension intense, lorsque vous essayez de battre le haut-score. Proclamé être le seul flipper pour jeux vidéos qui vaille la peine d'être joué sur le Game Boy, Pinball Dreams est la sensation ultime, qui se joue à cent à l'heure.

TESSERAE



"Facile à jouer mais difficile à maîtriser", Tesserae consiste en un ensemble de carreaux formant des mosaïques, qu'il faut effacer de l'écran en retournant un carreau sur un autre, ceci en une série de coups verticaux, horizontaux ou diagonaux. Votre stratégie doit être de trouver le moyen le plus facile et le plus rapide de faire disparaître tous les carreaux dans les temps.

PROPHECY VIKING CHILD



Vous êtes le jeune Brian. Votre objectif est de retrouver et battre les 8 apprentis assoiffés de sang de Loki. Pour ce faire vous devrez vous tailler un chemin à coups d'épée au milieu de centaines d'adversaires bizarres et fantastiques. Votre quête vous conduira dans 8 mondes terrifiants peuplés de villages inconnus, de forêts étranges et d'étendues de lave en fusion.

Votre quête sera entravée par de nombreux pièges mortels.

the HUMANS



Remontez au temps de l'âge de pierre, à une époque où ces nigauds de Néandertal vivaient en tribu.

L'intelligence était tout en bas de la liste des priorités de l'évolution, et ça se voyait!!!

Dans leur lutte naïve contre l'extinction, LES HUMAINS ont dû faire preuve d'un esprit d'équipe, tant pour découvrir le feu, les armes, la roue que pour résoudre toute une série de problèmes de la vie courante.

Vous devez terminer chaque niveau en conservant en vie le plus grand nombre d'hommes de votre tribu qu'il vous sera HUMAINE-ment possible.

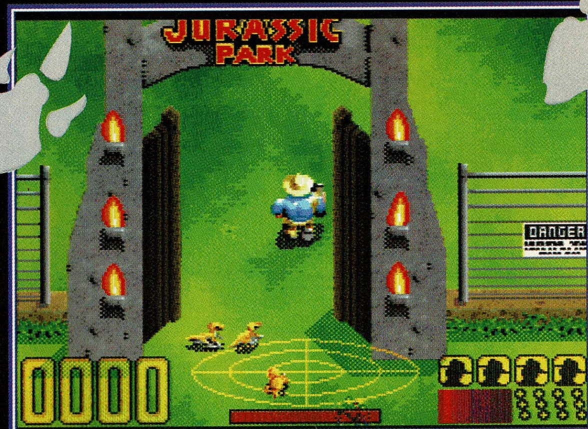
Avec les Humains de Gametek le seul chaînon manquant c'est vous!!



TEST

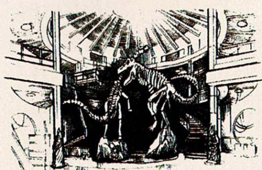
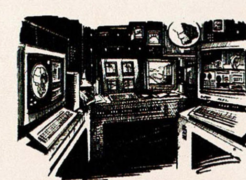
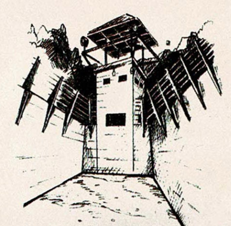


Mon nom est Grant, mon prénom Alan. Je porte un chapeau de cow-boy et une chemise bleue. Je hais les enfants et je me balade dans un parc plein de dinosaures. Bref, je suis dans le Jurassic Park, avec un bon paquet de problèmes. Alors, si un lecteur souhaite m'aider pour me sortir de ce piège, ce ne serait pas de refus...



"Welcome to Jurassic Park", c'est ce que vous entendez la première fois que vous traversez cette porte.



Pour enjoliver, on vous passe les dessins élaborés avant le film. Histoire de mettre en place le décors. De gauche à droite : la porte du Parc, un endroit important, normal puisque c'est la porte. Le Visitor Centre, endroit central du Parc censé accueillir les éventuels touristes. L'intérieur du Visitor Centre avec d'énormes squelettes de Tyranosaures Rex. Le centre de commande bourré d'ordinateurs. Enfin, le Raptor Pen : enclos spécial pour des bestioles plus que féroces...

Dès le départ, après un inquiétant « Welcome to Jurassic Parc », je suis agressé de toutes parts par des compsognathus (sic !) et des petits dinosaures de la taille d'un caniche, mais en plus affectueux. Avec mon pistolet électrique, je ne vais pas aller bien loin. Heureusement, la vue aérienne vous permet de me trouver une nouvelle arme. Je peux en posséder deux à la fois, de deux catégories différentes. Cette vue vous fait découvrir des décors de toute beauté malgré une dominante dans les verts et les marrons, mais nous sommes dans Jurassic Park, pas à New York City !

Ma première mission consiste à rétablir l'électricité. Mon instinct me guide vers le sud, dans le Nublar Utility Shed. Après la traversée d'une petite jungle, sous une musique pour le moins fabuleuse, je me trouve devant un bâtiment bleu dans lequel il me faut pénétrer. À l'intérieur, la vue de haut laisse place à une vue en 3D, encore jamais vue sur console. En effet, vous parcourez des couloirs comme si vous y étiez. Les méandres de couloirs sont stockés en vraie 3D sur la cartouche et une texture bitmap (un vrai décor, quoi !) est plaquée sur les murs. En plus, des objets agrémentent sensiblement le décor, histoire d'avoir encore plus de réalisme : des plantes, des caisses, des tables, etc. Bien sûr, des ennemis hantent ce dédale obscur : des vélociraptors, qui sont de terribles chasseurs, et des dilophosaures qui vous crachent leur venin à la tronche. L'ensemble du parc est également un labyrinthe immense proposant plusieurs sections. Chaque section possède une musique spécifique, toujours de plus en plus belle. C'est normal, on la doit à un vieux de la vieille, j'ai nommé : Jonnathan Dunn, une référence musicale dans l'univers des jeux vidéo au même titre que Yuzo Kushiro !

Pour résumer le jeu, disons qu'il faut retrouver des cartes magnétiques qui permettent d'ouvrir des portes. Chacun de ces mondes est placé à des endroits assez loin les uns des autres. Pour compliquer le tout, il

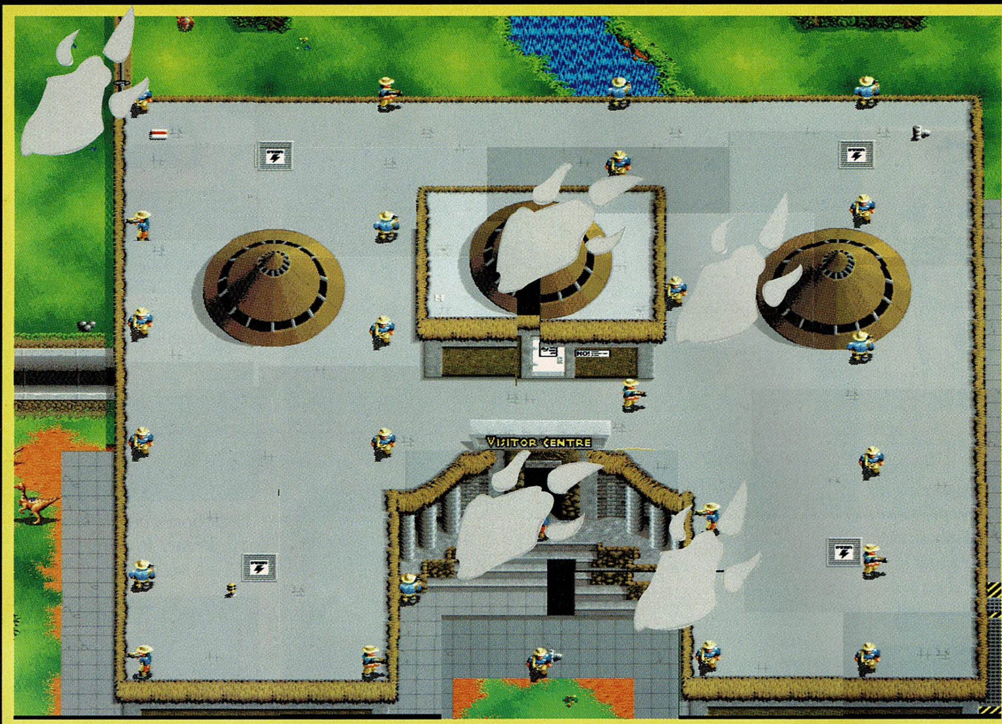


Reprenant une scène du film, cet endroit voit sans cesse passer ces autruches préhistoriques. Presque un vol d'étourneaux !



Attaque surprise de deux raptors surgissants des buissons. La seule solution : jouer du bazooka !





Voici le Visitor Centre. Un endroit par lequel vous repasserez souvent, normal, c'est le point central du parc. C'est à cet endroit que vous remettrez en marche les ordinateurs et que vous fermerez l'entrée du "Raptor Pen".



Tel un char d'assaut, le Tricératops fonce droit devant. Normal, il a senti une odeur (celle de Liolio) !

faut aussi jongler avec les terminaux des ordinateurs (ils sont dans les labyrinthes en 3D) pour ouvrir certaines portes, rétablir les communications et ouvrir les portes extérieures pour augmenter la vue aérienne du jeu. Quant aux missions, sachez qu'il faut, dans l'ordre : (après avoir rétabli le courant) réactiver votre détecteur de présence ; bloquer l'accès, qui permet aux raptors de se déplacer de leur nid jusqu'au centre des visiteurs ; les empêcher également de s'enfuir en bateau (véridique !), détruire leur nid (encore et toujours eux !), demander du secours avant de s'envolere en hélicoptère ! En plus, il faut ramasser dix-huit œufs de dinosaures qui sont éparpillés un peu partout dans le parc.

Voilà de quoi vous occuper. Signalons aussi que parmi les obstacles qui vous attendent, vous aurez droit à des labyrinthes dans des jungles infestés de pachycephalosaures (aaattchoum !). Vous vous ferez encore courser par des galimimus et par d'énormes tricératops. Enfin, pour couronner le tout, quand la musique est terrifiante, faites très attention au terrible tyrannosaure rex (il est carnivore !). Jurassic Park est un jeu d'arcade et de recherche superbement réalisé. Les seuls points faibles résident dans une maniabilité parfois douteuse et des tests de collisions parfois étonnants. Bref, c'est tout de même une belle aventure qui reprend les moments forts du film : à posséder !

Lion : un animal de l'ère contemporaine, lui !



Miam miam, c'est l'heure du déjeuner. Pas pour vous mais pour cet adorable petit Tyranosaure.



Sur le toit du Visitor Centre, vous trouverez la carte d'identité de Jhon [illegible] qui vous servira ultérieurement.



Court moment de répit pour se revitaliser.



Vous utiliserez souvent les ascenseurs pour vous déplacer.



Dégagez vous vite de l'emprise de ce raptor.



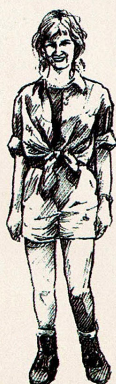
Dans la cuisine, faites gaffe au dilophosaure.



En plein dans le nid de raptors. Flippant non.

LES STARS DE JURASSIC





De gauche à droite : ● Dr Alan Grant :Le paléontologue. C'est lui que vous dirigez pendant tout le jeu. Il adore les squelettes poussiéreux mais pas les gosses.

● Dr Ellie Sattler : La petite amie de Alan Grant. Paléobotaniste, elle est ambitieuse et impatiente, elle aimerait bien se marier avec Grant et avoir des enfants !

● Lex : La petite fille de John Hammond. Lex a douze ans, elle est un peu garçon manqué. Elle se prend pour un génie de l'informatique !

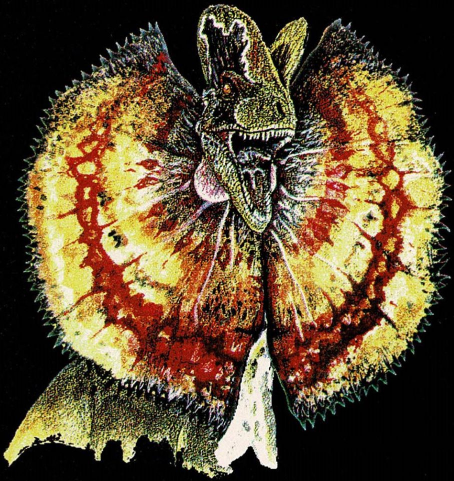
● Dr Ian Malcom : Un mathématicien adepte de la théorie du chaos . Toujours habillé en noir, ce gars vous fera marrer si vous allez voir le film.







BIENVENUE À JURASSIC PARK !



Dilophosaure
Ce dinosaure de taille moyenne se ballade surtout dans les couloirs de Jurassic Park. Il a l'air tout gentil, jusqu'au moment où sa crête se déploie. Ah j'oubliais, il cracher un venin mortel et plutôt brulant…



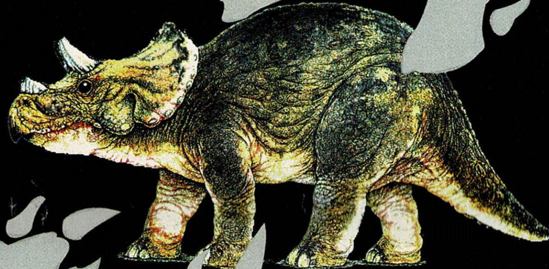
Il a l'air gentil comme ça Dennis Nedry, mais c'est un pourri de première. Un Dilophosaure mettra tout le monde d'accord. Belle fin… non ?



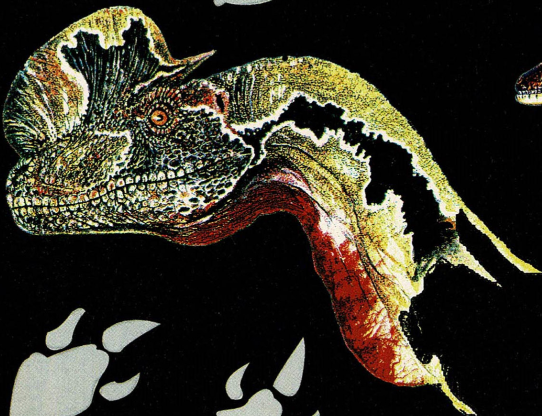
Parasaurolophus
Ce dinosaure vous ne le verrez ni dans le jeu, ni dans le film (enfin je crois). En fait on le met parcequ'il ressemble au nouveau rédacteur en chef adjoint. Il a cette tête une fois qu'il a terminé une partie de Super Bomberman !



Gallimimus
Cette petite bête qui se déplace en troupeau ressemble un peu à une autruche. Il court extrêmement vite et sa force provient de son extrême rapidité qui l'empêche souvent de se faire bouffer par les gros prédateurs, genre Tyranosaure Rex.



Triceratops
Ce mastodonte, mélange d'éléphant et de rhinocéros est herbivore. Son moyen de défense : une charge violente, ses trois cornes nasales en avant. Pendant le jeu, suivez les indications affichées sur l'écran, elle vous avertissent de la présence de cette bestiole.



Gros plan sur ce charmant reptile qu'est le Dilophosaure. Ici vous pouvez l'admirer version crête repliée. Il a l'air d'un gentil toutou sauf qu'il ne rapporte la baballe !



Raptor
Ou plutôt Velociraptor. L'un des dinosaures clé du film et du jeu. En effet vous le rencontrez souvent dans les couloirs pendant les scènes en 3D. Ce carnassier au tempérament redoutable attaque toujours en groupe.



Le triple tir est l'une des deux meilleures armes, chopez la vite.



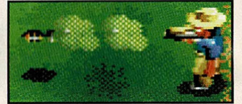
Le tir normal est vraiment nul. Prenez-le uniquement en cas de besoin.



La bombe de gaz n'a rien de bien génial. On évite à tout prix, merci.



La seringue paralysante ne tue pas les ennemis. Trop pacifique, pas efficace.



La roquette et la deuxième meilleure arme. Rapide puissante, la perfection !



ARCADE/AVENTURE

OCEAN - 1 JOUEUR
Océan ne nous déçoit pas avec ce jeu qui se hisse à la hauteur du film.

GRAPHISME	87%
ANIMATION	88%
SON	92%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	93%

INTERÊT 93%









ACTION GAMES







MECHWARRIOR

3017 : les parents du jeune Harry sont tués par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les venger et part remplir sa mission à bord de son robot ultra-sophistiqué, pour un combat Battletech sans merci avec d'autres Mechwarriors aussi puissants.

SUR : SNES





GP-1

Treize des plus grands circuits internationaux de Grands Prix moto sont à votre portée ! Sur lequel choisirez-vous de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidité ?

SUR : SNES





DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin animé, Sengoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de combat. La grande diversité des coups et des mouvements font de Dragonball Z un jeu d'arts martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action.

SUR : SNES





POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55







BANDAI ACTIVISION ATLUS



TRAME WAY - RCS NANTERRE B 349 311 670

BEAT The BEST

LUDI SPORT

LE BUTEUR

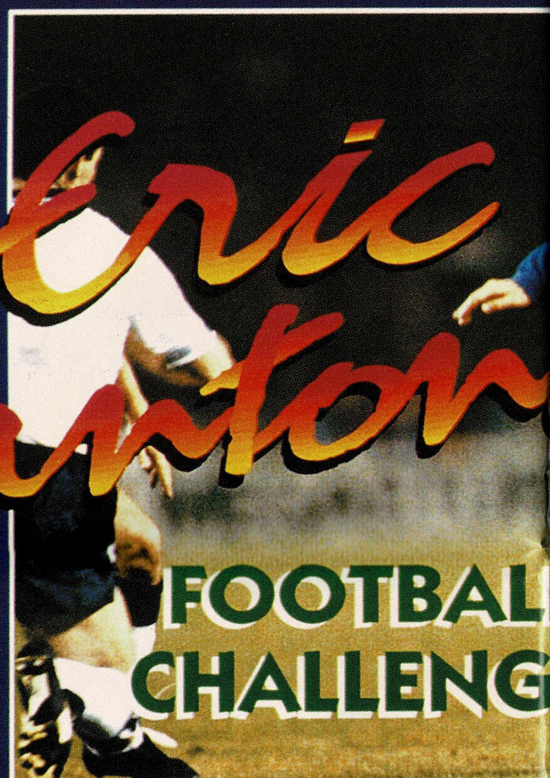






LICENSED BY





SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

ET C'EST PARTI...

Sur Les coups de pied arrêtés, visualise les trajectoires de la balle, grâce à ta manette. Le pénalty est discutable ! Ce but est réellement extraordinaire... n' hésite pas à revivre l'action au ralenti !
Un grand nombre de sprites à l'écran et une vue de trois quart arrière du stade confèrent un réalisme étonnant à l'action.

GAME BOY™





36.15 LUDI GAMES

Nintendo®

C'EST TOI !













COMMANDE TON SUPER TEE-SHIRT ERIC CANTONA (VOIR À L'INTERIEUR DE LA BOITE)



OPTIONS ET CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES :

- Choisis une équipe parmi 64.
- Joue en match amical, en championnat international, en salle ou à l'extérieur.
- Définis la strategie de ton équipe, la vitesse des joueurs, leur puissance, et les différentes formations d'attaque et de défense.

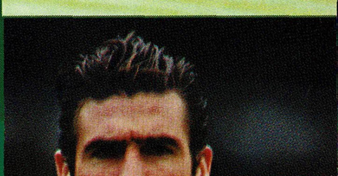




NOM : CANTONA
PRENOM :Eric
DATE DE NAISSANCE : 24/05/66
TAILLE : 1,87 m
PROFESSION : Footballeur
CLUBS : Auxerre, OM, Bordeaux, Montpellier, OM, Nîmes, Leeds, Manchester United.
PALMARES :
28 sélections nationales, 10 buts depuis le début de la saison.
QUALITES PARTICULIERES:
- Très bon remiseur
- Très bon touché de balle –.
- Passage d'un jeu court à un jeu long avec une facilité déconcertante
- Parfaite osmose entre les qualités physiques et techniques
- Puissance de frappe
- Sens du jeu en profondeur
- Façulté de décalage pour un partenaire

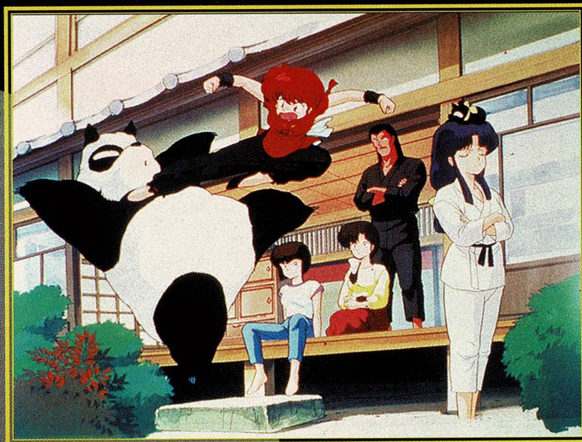


SPECTACULAIRE, MANIABLE, RAPIDE ET TRES PERFORMANT. POUR TOUS LES INCONDITIONNELS DE FOOTBALL ET LES FANS DE CANTONA !



TEST SNIN

Ranma 1/2



C'est parti pour du tout bon ! À l'origine, Ranma 1/2 est un excellent dessin animé conçu par Rumiko Takahashi. Il est devenu ensuite un jeu de baston sur Super Nintendo grâce à la société NCS (Cybernator et Prince of Persia). Pour finir, Ocean a la bonne idée de le distribuer en France ! Que du bon, quoi !

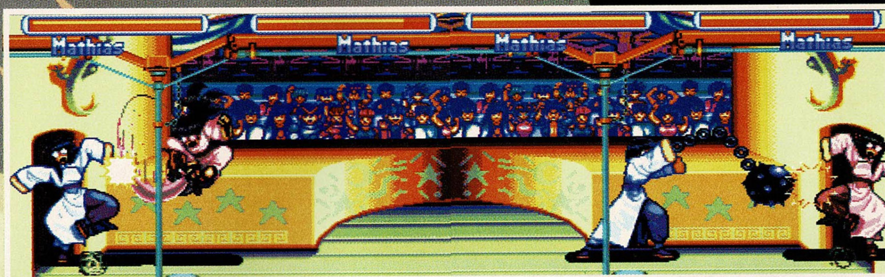
Il était inévitable de parler du dessin animé créé par madame Rumiko Takahashi, à qui l'on doit Urusei Yatsura (Lamu) et Maison Ikkoku (Juliette, je t'aime). L'histoire de Ranma 1/2 se déroule au Japon actuel dans un imbroglio d'histoires d'arts martiaux et d'intrigues amoureuses. Tout ceci ne serait pas drôle si certains personnages ne se transformaient pas au contact de l'eau chaude ou froide. Une particularité qu'ils doivent au fait d'être tombés dans des mares magiques en Chine. Ainsi, Ranma se transforme en fille ou garçon et son père en panda, etc. Ces mutations donnent parfois lieu a des situations hilarantes.

Presque du Street

Le jeu met en scène treize personnages du DA (dont un secret !). Ils combattent les uns contre les autres, en deux manches gagnantes comme dans Street Fighter II. En vrac, on trouve : Genma, le père de Ranma qui se transforme en Panda à l'occasion (!) ; Ranma kun, sous sa forme naturelle ; Ranma chan, le même mais en en fille ; Adeline, qui doit se marier avec Ranma par décision commune des parents ; Panty-hose, un combattant très puissant qui se change en taureau ; King, un habile joueur de cartes ; Gosukungi, un garçon très mystérieux ; Bambou, une chinoise éprise de Ranma ; Frederique, la crêpière ; Matthias, le myope ; Roland, le pire ennemi de Ranma et Happossai le perso caché.

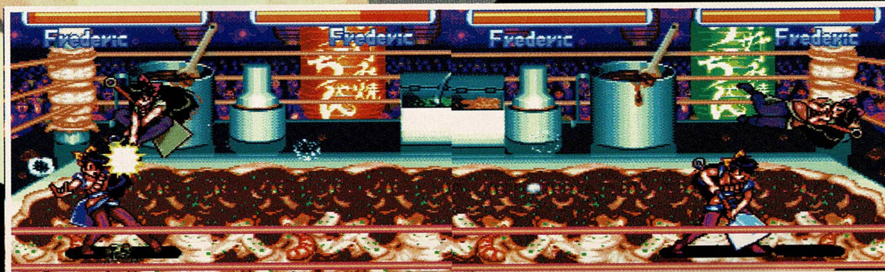


Matthias (Mousse)
Il combat dans un cirque. Un décor déjà utilisé dans l'épisode où il enlève Adeline afin d'attirer Ranma dans un piège mortel. Le public est là pour vous encourager. So let's go !





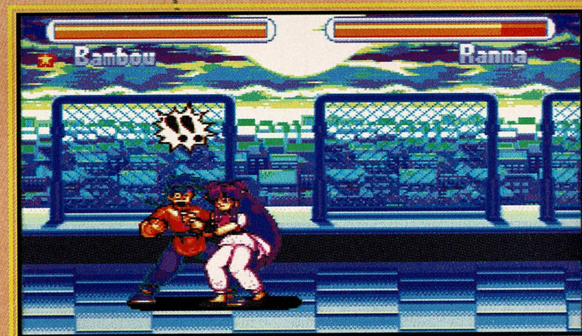
Frederique (Ukyo)
Elle vous attend sur une crêpe géante. Alors, ne vous inquiétez pas, le terrain n'est pas trop glissant et il ne vous empêche pas de vous battre correctement.





King
Il a changé le dojo des Tendo en casino. Ce malade du jeu de hasard n'hésite pas à utiliser tous les moyens pour vous en faire voir de toutes les couleurs.

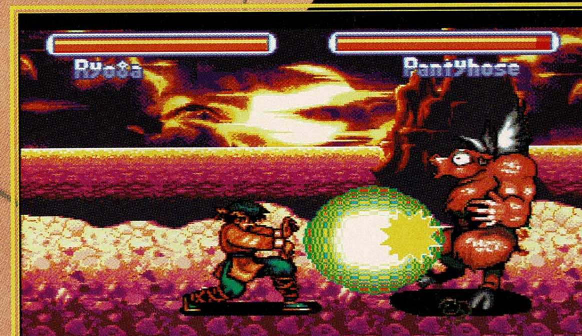




Shampoo souhaite embrasser son amoureux stupéfait ? Pas tout à fait ! Elle l'enlace plutôt pour l'envoyer dans les roses.

Du dessin animé

En comparant le jeu au dessin animé, on remarque que les graphismes sont très fidèles. Les personnages ont conservé les mêmes mimiques qui en font toute la saveur. Même si les mouvements et les coups sont beaucoup moins variés que dans Street Fighter 2, ils sont originaux et pleins d'humour. Ne ratez surtout pas les tronches des persos qui encaissent un coup : les yeux révulsés et la bouche déformée ! Hilarant !
Contre l'ordinateur, vous avez le choix entre dix personnages avant de démolir les autres. Les raisons, qui vous poussent à combattre, vous



Roland effectue une énôôôrme boule d'énergie sur Pantyhose.





Adeline
Elle se bat devant le dojo de la la famille Tendo. Genma et Aristide (Soun) souhaite la marier à Ranma pour qu'il dirige le dojo. Dur, dur ! les mariages arrangés !



1 2 3 4 5
First UP
Second UP
Third UP
Fourth UP
CaPram
1 2 3 4 5

Vous pouvez jouer à deux en mode championnat.



Bambou
Elle vous attend sur un téléphérique. Cette jeune chinoise, qui rêve d'épouser Ranma, ne vous fait aucun cadeau. Son charme vous séduira plus que sa force.



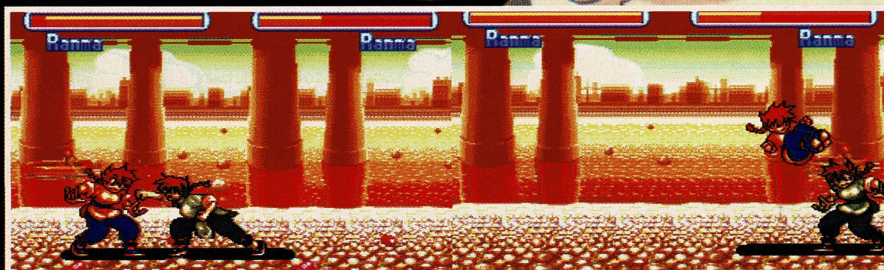


La belle Shampoo (Bambou pour les « dorothéistes ») possède un charme troublant, et une force quelque peu inhabituelle !



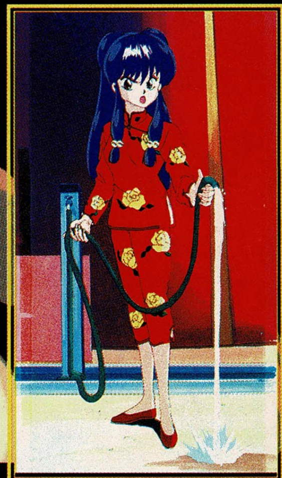
Genma
Il combat près du Ju-Sen-Kyo, où se trouve les mares magiques présente dans le dessin animé. Chacun de leur nom se termine par "Shuan" : "Là où s'est noyé..."

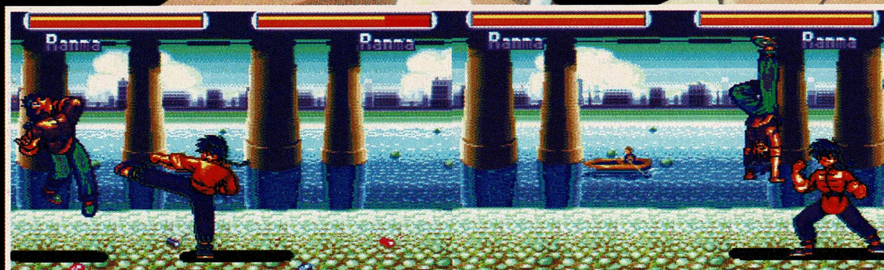




Ranma Chan
Sous un pont, au soleil couchant, elle castagne ! Elle ne vous fera certainement pas de cadeaux. Attention à ces poings rapides !







Ranma Kun
Il se bat à l'aube, sous le même pont que Ranma Chan. Vous avez intérêt à être bien réveillé pour affronter cet adversaire qui est un des plus coriaces au combat.





Roland (Ryoga), toujours un peu paumé sur les bords, vous attendra sur le toit du "Furinkan Koko"; si vous préférez c'est "le collège des Bleuets" comme in peut l entendre chez Dorothée !





seront données par le proviseur du lycée de Ranma. Cet individu, qui revient d'Hawaii, porte un palmier sur la tête ! Il invente toujours un prétexte extravagant pour vous obliger à combattre. Par exemple, il propose à Ranma d'être exempt d'examens de fin d'année, s'il (ou elle ?) arrive à battre ses adversaires. En tout, il vous propose dix histoires illustrées par de magnifiques séquences digne du dessin animé.
Comme dans Street Fighter II, les personnages ont des coups spéciaux qui, une fois n'est pas coutume, ne sont pas trop difficiles à réaliser. Ils sautent et se protègent grâce à des configs speciales. Pour se protéger ou sauter avec les boutons et non avec le paddle, il suffit de sélectionner une option dans le menu du même nom ! Simple, non ? En mode deux joueurs, chacun peut jouer avec le même personnage. De même, treize décors sont disponibles pour vous affronter. Chacun d'eux rapelle un lieu du dessin animé.
Un mode Team Challenge, équivalent au mode Group Battle de



Le proviseur Kuchô a écrit les histoires sur lesquelles les protagonistes du jeu s'affrontent.



1 ▪ Ranma Kun
Il peut réaliser le "Hi Ryuu Shoutenha" et le "Tenshin Amaguriken" qui sont des coups terribles.

2 ▪ Ranma Chan
Il possède (c'est bien logique !) tous les mêmes coups que son alter ego masculin.

3 ▪ Adeline (Akane)
Elle a une sorte de Dragon Punch à la Ryu et un coup de poing en fonçant droit devant.

4 ▪ Bambou (Shampoo)
La petite chinoise adorée vous surprendra en vous soulevant du sol avec ses pieds.

5 ▪ Genma
Le Panda réalise des coups de poing rapides, à la E. Honda, ainsi qu'un méchant coup de bélier.

6 ▪ Frédérique (Ukyo)
L'amoureuse de Ranma balance des pelles métalliques et des poignées de poivre.

7 ▪ Roland (Ryoga)
Il réalise le "Bakusaiten Ketsu", une technique apprise avec la grand-mère de Shampoo.

8 ▪ Matthias (Moose)
Il utilise un tas de trucs qu'il sort de ses manches. Ce petit canard est un vrai magicien !

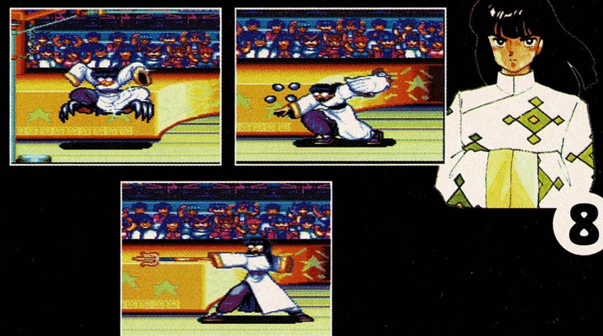
9 ▪ King (Bakuchi)
Le roi du jeu n'est pas très réglo, mais c'est un bon personnage pour un joueur débutant.

10 ▪ Hikaru Gosunkugi
L'ami de Ranma utilise une petite poupée vaudou en bois pour frapper ses adversaires.

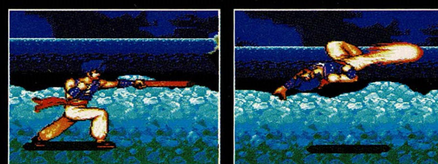
11 & 12 ▪ Panty-Hose (Pansuto Taru)
C'est un monstre redoutable depuis qu'il est tombé dans la mare "Nihuoomanmaoniichuan".

13 ▪ Ernestin (Happosaï)
Le maître vénéré est craint par tous. Il vous surprendra avec le "Happo Dai Karin" !

Vous savez maintenant l'essentiel sur tous les personnages du jeu. Je tiens à remercier chaleureusement Sam le pirate, pour les magnifiques images et les précieux renseignements qu'il nous a fournis !







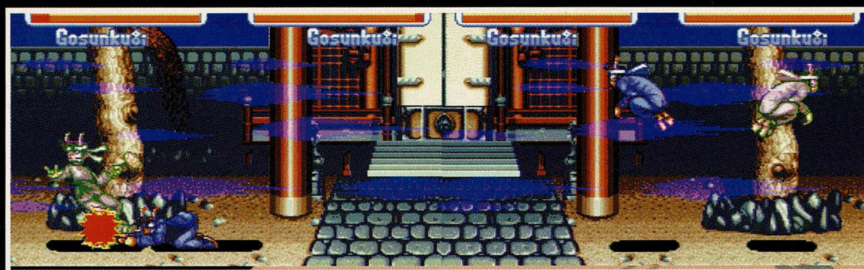






Ranma c'est de la baston à la sauce "Street". Graphiquement, on se régale car ce jeu est une véritable parodie des habituels jeux de baston avec une indéniable pointe d'humour.





Hikaru Gosunkugi
Il vous attend de pied ferme devant un temple. Ce garçon pousse des cris bizarres quand il prend des coups. Apparemment, c'est normal !

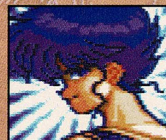




Matthias versus King : qui de deux l'emportera.



Dorothée
C'est chez elle que Panty-hose enlève Adeline. Ranma et toute sa bande iront au secours de la pauvre fille retenue prisonnière par l'horrible méchant.





Genma s'exprime avec des pancartes : il ne parle pas !





Panty-Hose
Sous cette nouvelle forme, monsieur "bas résille" est très puissant. C'est aussi un sprite de bonne taille aux coups vraiment surpuissants.





Ernestin
C'est le perso caché du jeu. Pour l'obtenir, appuyez en même temps sur R, A et X au moment de choisir le décor. On est quand même gentil de vous le dévoiler !



COMBAT

OCEAN – 1 À 2 JOUEURS

Un jeu de baston qui n'égale pas Street Fighter 2 Turbo mais qui renouvelle bien le genre ! Merci Ocean !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	92%

INTERÊT 91%

400 500





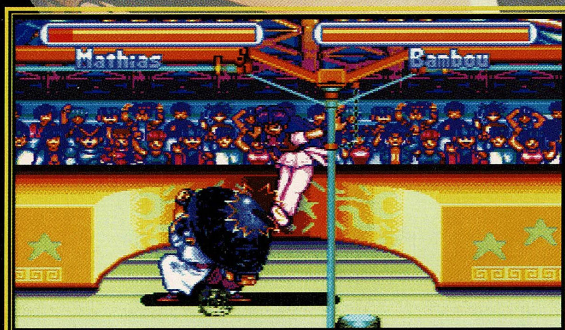
Qu'est-ce qu'on se marre ! En vérité, le combat est terminé. Les gagnants se marrent, les autres sanglotent dans un coin !



Devant le temple mystérieux, la lutte sera chaude pour la victoire.



Happosai ruse toujours pour avoir ses adversaires.



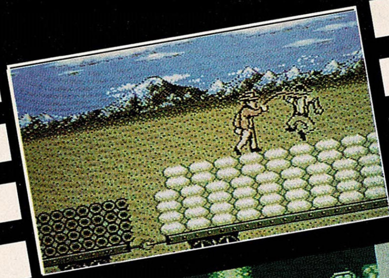
Matthias est amoureux de Shampoo. Il est pourtant obligé de l'affronter. C'est dur d'aimer !



King sort le grand jeu ! (Un jeu de cartes en l'occurrence !)

Street Fighter II', est également accessible. Au final, Ranma 1/2 est un jeu de baston très sympa. Des musiques et des bruitages en nombre contribuent à créer une ambiance particulière à même de séduire tous les fans du dessin animé. Des reprises comme cà, on en redemande !

Lionma 1/2



Le jeune Indy doit affronter le pillard de trésors archéologiques qu'il retrouvera des années plus tard, dans sa quête du Saint Graal...Echappez-vous de ce train transportant un cirque en évitant girafes, rhinocéros et lanceurs de couteaux !

Le père d'Indy, le Professeur Henry Jones, a disparu à Venise alors qu'il cherchait le Saint Graal, coupe sacrée contenant l'élixir de l'immortalité...C'est dans les catacombes de Venise qu'Indy trouvera l'X et le bouclier du chevalier.

Oh surprise! La sortie des catacombes donne sur la terrasse d'un grand café très chic de Venise...

Indy arrive au château de Brunwald, à Berlin, pour délivrer son père prisonnier des Nazis. Escaladez les murs du château pour retrouver Hanry Jones et les quatre morceaux de son précieux carnet de notes...

Indy et son père s'échappent du château et rentrent à Venise, poursuivis par les Allemands... Zut, le père d'Indy a oublié son carnet de notes... Demi-tour !

Deuxième fuite : abandonnez le side-car pour monter dans le zepplin, ce gros ballon dirigeable dans lequel le père d'Indy fera semblant de lire un journal allemand... en le tenant à l'envers !

Vous êtes repéré... Trouvez la clé pour démarrer le petit avion de secours et filer au Moyen-Orient. Attention ! Les soldats Allemands sont toujours là et vous tirent dessus... Evitez les tirs ou vous perdrez des vies.

Le Professeur Jones a été touché et son seul espoir est que son fils retrouve le Graal. Indy va devoir passer trois épreuves périlleuses : traverser le mur de lames, marcher sur des pierres gravées bancales, et faire le saut de la foi. Le Graal n'est pas loin !

The End

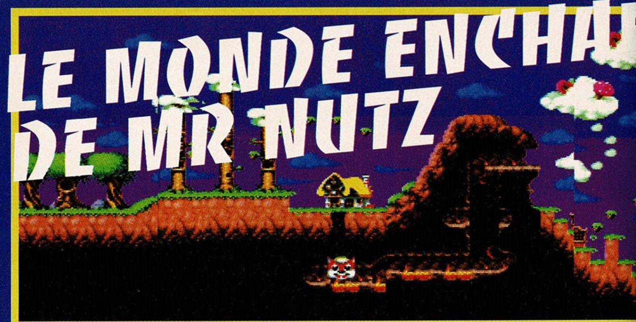


UBI SOFT
Entertainment Software

INDIANA JONES
DERNIERE CROISADE

SNIN TEST

MR. NUTZ





L'araignée est un monstre facile à battre. Rebondissez sur sa tête et évitez ses petites soeurs qui descendent du sommet de l'écran.

C'était le 26 octobre 1993 : comme tous les matins, je me lève à 9 heures, je fais mon lit en vitesse, m'habille, me brosse les dents... Et je parts bosser... Jusque là rien d'extraordinaire, d'ailleurs comme d'habitude, chemin faisant j'embraye sur un petit "Super Street fighter 2" matinal dans ma salle d'arcade préférée. La forme revient : direction la rédaction.....





PASSAGES SECRETS

DES PASSAGES SECRETS, IL Y EN A DES DIZAINES DANS MISTER NUTZ. LE PREMIER QUE VOUS RENCONTEZ SE TROUVE DANS LE PREMIER NIVEAU. LÀ IL SUFFIT DE RENTRER DANS LE TRONC D ARBRE. A VOUS DE TROUVER TOUS LES AUTRES, MAIS POUR CELA, VOUS DEVREZ PASSER PAS MAL DE TEMPS AUX COMMANDES MR NUTZ EN EXPLORANT LE JEU DE FOND EN COMBLE.BONNE CHANCE ET BON COURAGE ! VOUS EN AUREZ BESOIN !

La journée se présentait sous les meilleurs auspices, quand tout à coup, mon rédac' chef adoré se pointe et m'annonce que je dois tester Mister Nutz. OK. Je m'en vais donc chercher l'éprom dans l'armoire... Mais où donc est-elle ? Je retourne voir monsieur le Rédac Chef et lui annonce que nous n'avons pas recu l'éprom. Problème me dit-il ! Réfléchissant pendant deux petites minutes, il passe un coup de fil, et m'annonce d'une voix sèche : " On n'aura pas le jeu avant quatre jours. Mais pour avancer un petit peu, va donc chez Ocean (l'éditeur), et demande Georges, c'est notre contact la-bas. Il va te donner quelques précisions sur Mister Nutz. Jolie interview en perspective...Bref, dix petites minutes plus tard, je prends le métro et me rends chez Ocean. Je pensais que ce serait une interview vite faite, bien faite, mais une question me trottait dans la tête : "Georges va t-il me dire la vérité, toute la vérité, rien que la vérité ? On sait tous que quand un éditeur sort un jeu, il en dit le plus grand bien pour faire de grosses ventes". Bref, une fois sur place, j'allais enfin savoir la vérité...

J'entre donc dans la salle de réception d'Ocean, où je demande à voir Georges. Elle me fait patienter quelques minutes, quand une armoire à glace d'1, 95m , super baraqué, fringué en costard s'approche : "Salut ! Je suppose que t' es David de Banzzaï. Franck m'as prévenu de ton arrivée. T'es prêt ? Après avoir gravit un escalier sans fin, et entre dans son bureau. Je m'installe dans une fauteuil moelleux mais, il faut le dire, pas aussi confortable que le sien. Alors, il parait que tu veux des renseignements sur Mister Nutz, eh bien tu vas être servit. J'y est passé suffisamment de temps pour te dire

MISTER NUTZ EN EST BIENTÔT À LA FIN DE SON AVENTURE MAIS DOIT ENCORE TRA
PREMIÈREMENT ÉVITER LE BONHOMME QUI SE TROUVE SUR SA PLATEFORME, ET QUI PO
BOUGENT DE BAS EN HAUT. POUR FINIR, VOUS POURREZ RAMASSER





AVANT CHAQUE MONDE, ON PEUT VOIR SA PROGRESSION, SUR UNE MAP, À LA GHOULS N GHOSTS. FAITES ATTENTION, ELLE VOUS INDIQUE SI VOUS APPROCHEZ DE LA FIN.





Voici une sorcière plutôt pas sympa qui n'aura aucun scrupules à vous liquider. Comme d'habitude, une technique est nécessaire pour la battre.



Ce boss ressemble étonnament à notre directeur des publications, mais en plus gentil si vous voulez mon avis.

qu'il est excellent. Bon commençons par le commencement : l'histoire est simplissime. Mister Nutz un joli écureuil au pelage à dominante rouge, veut combattre un horrible monstre qui n'a qu'une idée : geler la planète. Voilà une histoire toute faite. Mais une histoire ne suffit pas pour faire un jeu. Il faut un long travail, sérieux et acharné. Et bien sûr, c'est Ocean qui l'a réalisé. Ça nous a demandé deux ans de boulot, mais nous sommes finalement parvenu a ce que nous voulions : un jeu de plateformes égalant sans conteste un Mario ou un Sonic".... Il nous joue du bignou me dis-je. Mais j'écoutais quand même la suite. "Mister Nutz se ballade donc dans de très nombreux niveaux, forêts, maisons, grottes, volcans, montagnes, etc. Il rencontre des tonnes d'ennemis différents qui veulent l'empêcher de réussir sa mission. Pour se débarrasser d'eux, 3 solutions s'offrent à lui : sauter et rebondir sur eux, se baisser et frapper avec sa queue, ou leur jeter à la face les noisettes qu'il ramasse le long de son chemin. T'as tout noté j'espère, parce que je ne répèterais pas ! Nutz parcourt donc des niveaux gigantesques, bourrés de passages secrets, tu les trouveras toi même. Graphiquement, ces niveaux sont sublimes. Les musiques accompagnent parfaitement Mister Nutz dans ses aventures. D'autre part, notre écureuil est maniable comme il se doit, très bien animé, comme le reste d'ailleurs.



Ce clown n'est pas là pour vous faire rire mais plutôt pour vous liquider. Attention aux projectiles qu'il envoie !



Voici un boss de fin qui ressemble à si méprendre au fameux Yéti. Si vous le blastez, vous en aurez fini.

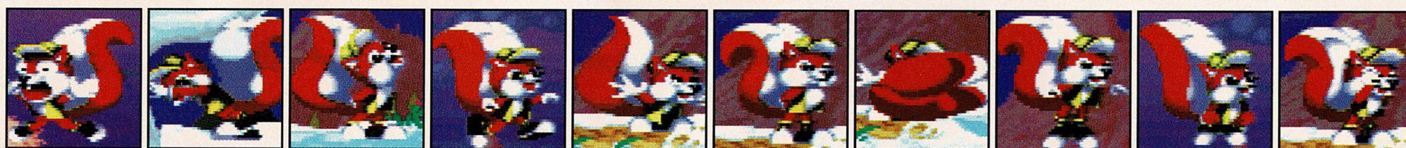


RSER QUELQUES NIVEAUX COMME CELUI-CI PAR EXEMPLE. LE TOUT DÉBUT NE PROPOSE AUCUNES DIFFICULTÉS, MAIS ÇA SE CORSE BEAUCOUP PAR LA SUITE. IL FAUDRA
BIEN SE FAIRE REMARQUER, VOUS LANCE DES HARPONS. VOUS DEVEZ ENSUITE SAUTER AU DESSUS DES LACS GLACÉS, EN VOUS AIDANT DES PETITES PLATEFORMES QUI
S PIÉCES QUI VOUS RAPPORTERONT PLUS TARD DES POINTS ! LES AUTRES NIVEAUX SONT DU MÊME GENRE, MAIS LÀ, VOUS NE BÉNÉFICIEREZ PAS D UNE EXPLICATION !



MR NUTZ EN ACTION !

REGARDER MOI CES ANIMATIONS ! MISTER NUTZ PEUT TOUT FAIRE : SAUTER, COURIR, MARCHER, ESQUIVER, SOURIRE, ETC...
NOUS NE VOUS METTONS QUE QUELQUES ANIMES, CAR LES PRENDRE TOUTES, SERAIT UN TROP GRAND LABEUR POUR LES HUMBLES TESTEURS QUE NOUS SOMMES !





Faites très attention aux pics, le seul moyen de les éviter consiste à sautert sur les deux plateformes.



Simple : sautez par dessus et le tour est joué !



Pour une fois, vous rencontez un monstre plus gros que vous. Mais grâce à votre agilité, vous saurez l'éviter sans problèmes.



Ces plantes carnivores n'ont pas manger de petits écureuil depuis 3 mois. Elles ont même de la bave aux lèvres....



Evidemment, le jeu est plein de petites astuces qui renforcent encore plus l'intérêt. Sans oublier les bonus placés ça et là pour t'aider, et les boss qui ne veulent qu'une chose : te liquider. Après avoir battu l'un de ces derniers, un petit récapitulatif s'affiche à l'écran , il t'annonce le nombre de pièces ramassées et le nombre d'ennemis tués. Et ç'est reparti pour un tour".
Après avoir noté tout cela, Georges me donne quelques précisions supplémentaires et insiste sur la qualité des graphismes, qui selon lui fleurtent avec la perfection. Il me vante la durée de vie de la cartouche énorme (!) vu le nombre de niveaux. Pas de Password m'ajouta-t-il, d'une vroix grave et solennelle.
Avant de partir, Georges m'assure que j'aurai le jeu entre les mains dans quelques jours, et que j'ai intérêt à ne rien oublier de ce qu'il m'a raconté pour mon test. Sacré Georges, s' il pense que je vais me fier uniquement à ses paroles...
Le 30 octobre 1993, le jeu est arrivé et je vais enfin savoir si Georges m'a raconté des bobards.
"Saperlipopette !!! Ce jeu est superbe. Les musiques sont extra. Sans mentir Mister Nutz est le meilleur jeu de plateformes de cette fin d'année. Georges, pardonne-moi de ne pas avoir cru en toi ! Cette fois-ci c'est moi qui te le dis : Mister Nutz est un jeu de plateformes excelentissime, qui procurera à tous de nombreuses heures de plaisir !"

David l'écureuil





Cette abeille vous poursuivra sans relâche. Il est donc préférable de s'en débarrasser tout de suite que de la laisser faire.

PLATEFORMES

OCEAN - 1 JOUEUR

Enfin un vrai jeu de plateformes sur la Super Nintendo. Bon courage aux commandes de ce super hit !

GRAPHISME	94%
ANIMATION	93%
SON	87%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 92%



350 450

LES ARMES... ET LES BONUS



1 2 3

A GAUCHE, LES 3 MANIÈRES QUE POSSÈDE MISTER NUTZ POUR SE DÉFENDRE : EN SAUTANT SUR LA TÊTE DE SES ENNEMIS (1), EN DONNANT DES COUPS DE QUEUE (2), OU EN LANÇANT SIMPLEMENT DES NOISETTES (3).
A DROITE, LES BONUS DU JEU : LES NOISTTES QUI VOUS SERVENT DE PROJECTILES CONTRE VOS ENNEMIS (1), LES PIÈCES QUI VOUS RAPPOTENT DES POINTS (2), ET POUR TERMINER LE POINT DE VIE QUI VOUS RÉGÉNÈRE. VOILÀ, ON VOUS A TOUT DIT.



1 2 3

ACCROCHEZ-VOUS!

Action, aventure: Basé sur la superproduction avec Sylvester Stallone, un jeu bourré de terroristes armés jusqu'aux dents, de chutes de pierres et d'avalanches mortelles qui vous rendront la vie impossible.

Nouveautés et concours sur le 36 68 22 02*
*(2,19F/minute)

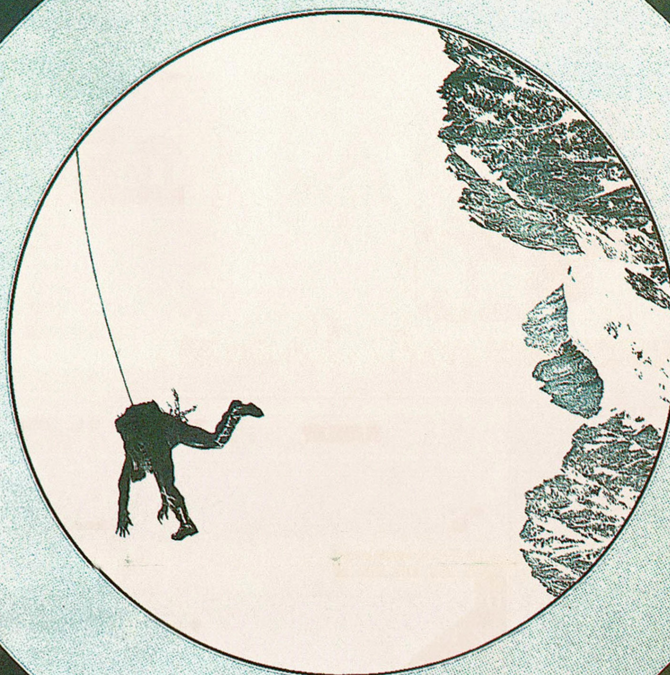








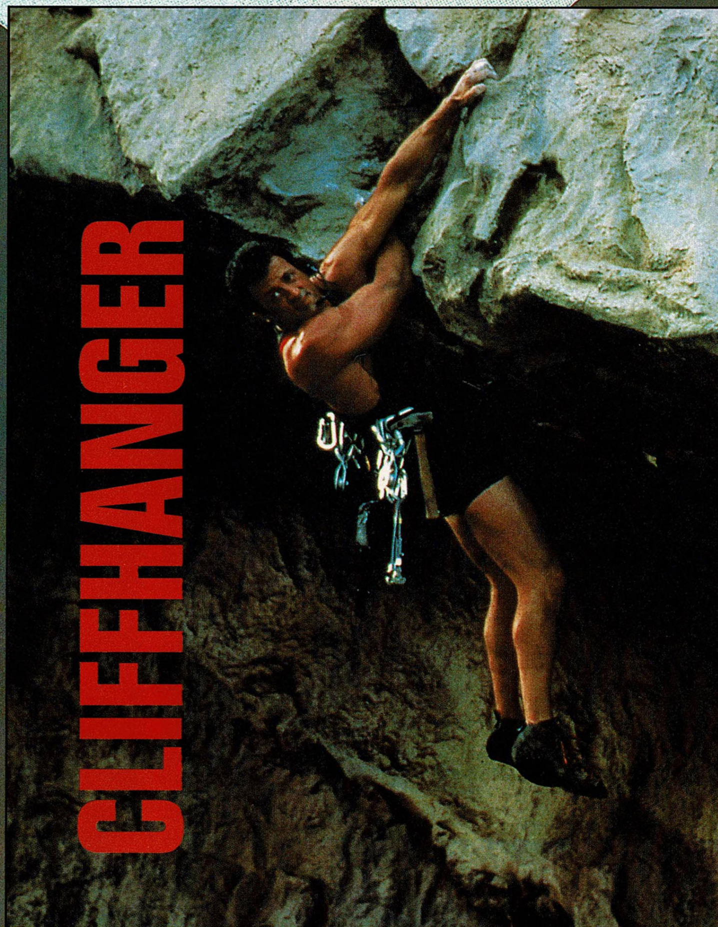








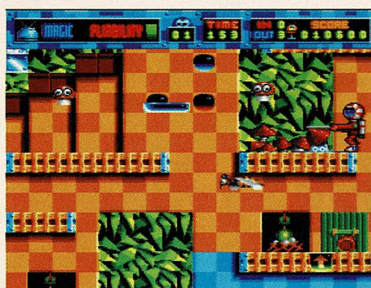




TEST SUPER PUTTY

Après la fabuleuse saga des Last Ninja sur les micros 8 bits du genre C64, la société System 3 se lance dans une toute nouvelle aventure. Son dernier produit, un jeu d'arcade sur Super Nintendo : Super Putty


La soucoupe volante n'est plus très loin ! Encore un p'tit bond et vous réussirez à sauver un Bot. Méfiez-vous de l'abeille !

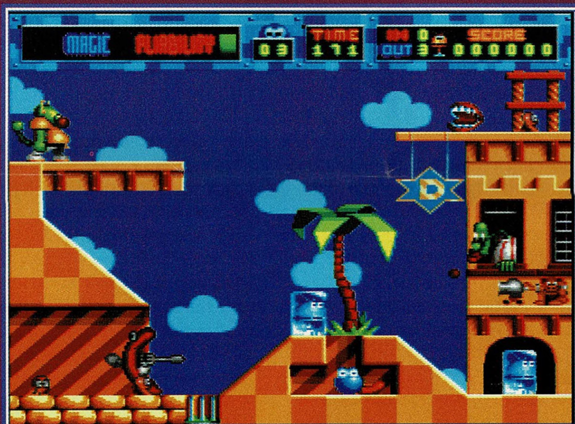




Voici quelques uns des boss que vous rencontrerez dans votre aventure délirante : un ninja volant, un viking cracheur et un cochon sur son ballon. Un bon moyen pour les éliminer, la magie !

Vous incarnez Super Putty, un héros un peu bizarre : c'est une boule de gomme ! Animée de façon vraiment délirante et très « cartoonesques », Super Putty est toute bleue. Elle se déplace en rampant et en s'étirant comme un chewing-gum déja mâché (Beurk !). Très pratique pour voyager de plate-forme en plate-forme tel Tarzan sautant de liane en liane avec Jane et Cheeta... mais là, je m'égare un peu ! Putty est donc également programmée pour sauter, écraser (les monstres de préférence !), donner des coups de poings ou se transformer en flaque gluante. L'avantage indéniable de cette transformation, c'est sa capacité d'absorption. Putty peut alors aspirer divers objets, des bonus et récupérer la force vitale des montres qui se laissent prendre. Enfin, il lui arrive de gonfler pour mieux éclater ! Tous les monstres présents à l'écran tombent alors comme des mouches. Le champ est libre pour un petit moment. Cependant, n'en abusez pas trop car cela nuit à votre flexibilité et donc à votre niveau d'énergie.

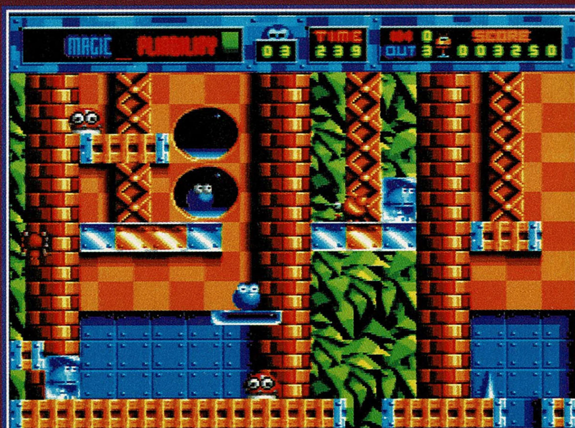
À travers quatre zones (Gym, Putty Moon, Dazzledaze Villas et Technofear) regroupant plusieurs niveaux, Super Putty doit libérer des robots (les fameux Bots). Il doit les ramener à bon port c'est-à-dire à bord de leur soucoupe volante ou dans une cage d'ascenseur. Vous ne choisissez pas c'est selon le niveau ! Ne croyez pas que ce soit si simple car certains Bots sont prisonniers de blocs de glaces (qu'il suffit de briser avec le poing, d'ailleurs). En outre, on ne peut absorber qu'un Bot à la fois, ce qui vous oblige à effectuer de nombreux allers-retours. Les sbires de Dazzledaze — le méchant de l'histoire —, vous en feront voir de toutes les couleurs. Au menu de

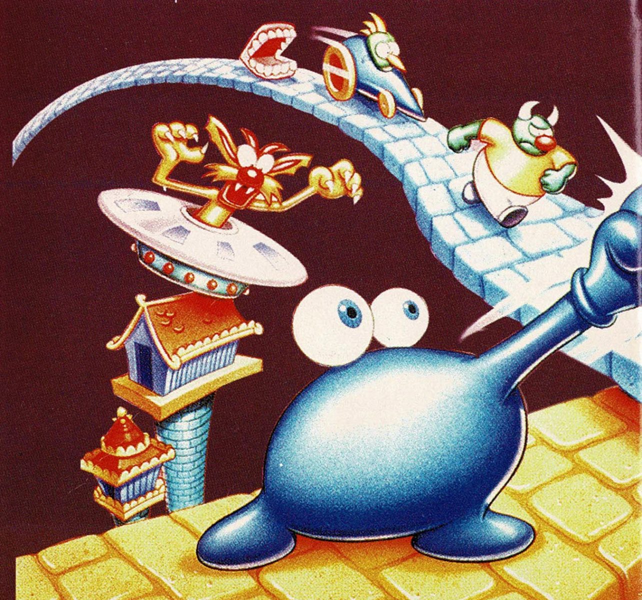

Vous voyez les deux Bots congelés ? Ils n'attendent que vous pour les délivrer ! Mangez un peu avant de partir !

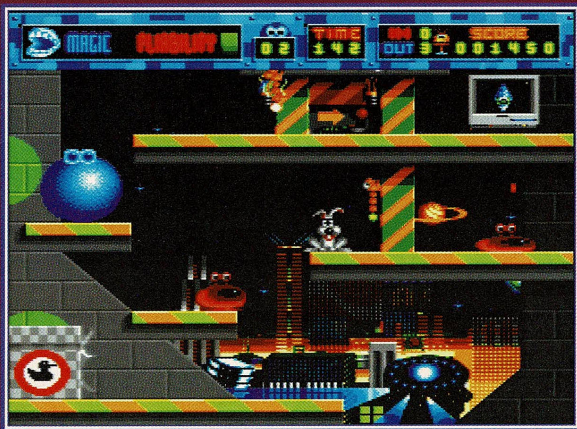

Maintenant que vous avez la magie, vous pouvez redescendre pour manger tout cru un des boss.



TRAINING
Voici la map du premier tableau. Rien de mieux qu'une séance de gym pour diriger cette boule de gomme !


Niveau 2 : Putty Moon. Le but est toujours le même, il faut ramener tous les robots à bon port. Pour cela, brisez la glace !





Super Putty est prêt à éclater ! Tous les monstres présents à l'écran vont très bientôt disparaître.



Comme la flèche vous l'indique, sautez sur la plate-forme ! Attention toutefois au flingueur fou avec ses lunettes de soleil.

la semaine : des sorcières, des furieux de la gâchette, des escargots, des canards, des martiens, des ressorts, des araignées et des boss pas commodes du tout. Ainsi, le ninja volant ou le viking qui sont très vulnérable face à la magie. Plus vous avancez dans les niveaux, plus ils sont vastes et plus il y a de Bots à secourir. Et comme si cela ne suffisait pas, le temps vous est compté, alors : hurry up !

Super Putty bénéficie d'une réalisation plus que correcte, vous en verrez vraiment de toutes les couleurs. Chaque niveau est une véritable symphonie de sons et de couleurs. La jouabilité est bonne quoique, au départ, les déplacements de la petite boule de gomme sont un tantinet déroutants. Finalement, il suffit de s'adapter, n'est-ce pas ? Bref, un jeu original avec un concept qui vous collera sans doute à la peau.

Louis Houng



PLATEFORMES

BANDAI - 1 JOUEUR

Putty s'allonge, s'applatit, saute, grossit... bref tout plein de cabrioles pour notre plus grand plaisir !

GRAPHISME	84%
ANIMATION	85%
SON	82%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	85%

INTERÊT 84%

450 550

TEST

Hook™



"Hook", si vous ne connaissez pas, c'est grave, très grave ! "Peter Pan", si vous ne connaissez pas non plus, c'est encore plus grave ! Je suis sûr que quand vous étiez jeune, tout jeune, vous êtes tous allez squatter, remplir et enrichir les cinémas pour regarder le très célèbre et magnifique dessin animé de Walt Disney, "Peter Pan". D'ailleurs, si vous êtes vraiment des fans, vous avez surement embrayé sur le"Hook" de Steven Spielberg où Peter Pan, adulte sous les traits de Robin Williams, vivait de toutes nouvelles aventures.... Sony s'est donc dit qu'il était temps de faire une adaptation du célèbre film sur la Super Nintendo. Histoire de nous faire plaisir, ou plus simplement pour faire un carton à Noël !



Comme vous pouvez le constatez, ce jeu possède un graphisme superbe. C'est le résultat d'un long travail, et d'anciens menbres de Capcom qui sont allés travaillés chez Sony.
Ces personnes avaient déja travaillé sur Super Ghouls N' Ghosts qui est une référence en la matière, et qui était graphiquement superbe. Là, on atteint si l'on peut dire la perfection, ce qui n'est pas pour déplaire. Bref, ce jeu est superbe, et avec ses musiques au charme particulier, je ne m'ennuie jamais...
Je suis sûr qu'il en sera de même pour vous, et que vous passerez donc des soirées de folies..

LES ENNEMIS

I



III



IV



V



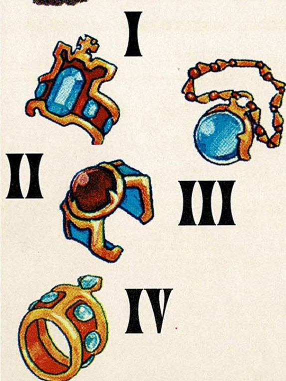
II



Ennemi numéro I : il poignarde tout le monde et est donc très dangereux. Ennemi numéro II : il tire 3 flèches d'un seul coup qui font beaucoup de dégâts et qui sont difficiles à éviter. Ennemi numéro III : il fonce sur vous et ne vous lâche pas avant d'en avoir fini. Ennemi numéro IV : il vous envoie de jolies bombes. Ennemi numéro V : mieux vaut fuir quand vous le voyez.

LES BONUS

I II III IV



Bonus I : 100 points. Bonus II : 500 points.
Bonus III : 1000 points.
Bonus IV :10 000 points.
Bonus V : 1 point de vie.
Bonus VI : vous régénère.
Bonus VII : 1 vie. Bonus VIII : 3 vies. Bonus IX : une épée plus puissante.
Bonus X : vous octroie un point de vie supplémentaire.

V



VI



VII



VIII





IX



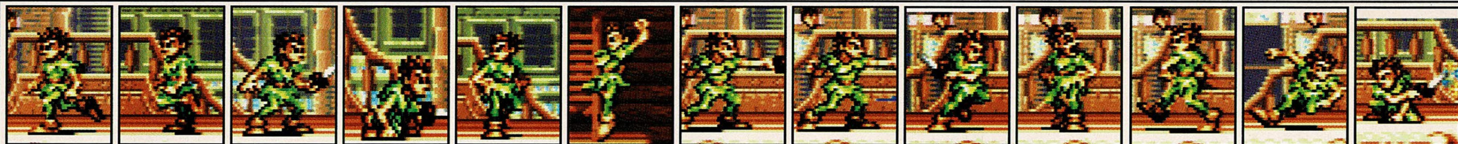
X



Faire une adaptation de Hook, sur Super Nintendo, est un pari difficile. Eh bien, bravo. Cette adaptation réalisée par Sony est de qualité (de grande qualité devrais-je dire !), et démontre que rien n'est impossible. Ça saute aux yeux dès le départ de votre aventure, graphiquement et musicalement, le jeu est superbe, je dirai même plus, il est excellentissime, ne soyons pas avare de compliments !
L'histoire du jeu ? Elle est toujours aussi simple. D'après l'intro animé de la démo, Peter Pan a grandi, s'est marié, et a eu deux charmants enfants. Je vous l'avais bien dit : c'est simple ! Enfin, jusqu'au jour où la progéniture de Mister Pan se fait kidnapper par le terrible Hook, plus connu chez nous sous le nom de Capitaine Crochet... Peter Pan, escorté de la fée Clochette s'en retourne au pays de Nulle Part à la recherche de ses kids...

C'est pas les Bahamas !

Le pays de Nulle Part est une île qui se trouve au beau milieu des océans, décomposée en plusieurs niveaux. C'est bien sûr le repère de Hook et de sa bande de malfrats. Elle est bourrée d'ennemis qui veulent vous faire la peau, de pièges qui vous "attendent" bien sagement, de surprises de toutes sortes qui n'en sont pas vraiment (!), de boss (voir l'encadré), et d'un crocodile. Poignard à la main, Peter Pan se fraye son chemin parmi toute cette racaille. Malgré son age avancé, il effectue bon nombre de mouvements : il marche, saute, courre, esquive, frappe, et il vole. Mais pour planer correctement dans les airs, la fée Clochette doit l'investir d'un pouvoir magique, qui



ÇA BOUGE !

Pour bouger, ça bouge. Certes, on n'atteint pas l'animation d'Aladdin sur Megadrive, mais on peut être satisfait du travail de Sony tout de même. Le personnage peut tout faire et c'est un régal pour les yeux de le voir s'animer à l'écran d'une manière aussi parfaite.
Je suis sûr d'avoir oublié quelques-unes de ces animations, mais ce n'est pas grave, je vous en propose déja suffisamment comme ça. Maintenant, à vous de juger !



est tout de même limité dans le temps !
Dans tous les niveaux, vous ramassez les traditionnels et habituels bonus, très utiles dans les passages difficiles et risqués. Ça, vous vous en doutez ! Le tout arrosé en fin de niveau par les non-moins traditionnels boss assez simples à battre ou à abattre, d'ailleurs.
Enfin Bref, Hook est un jeu d'action très intéressant et passionnant. Allez, deux défauts à mon goût viennent gâcher la fête. Le jeu est un poil trop facile, et le personnage se déplace beaucoup trop lentement. Dommage pour un jeu où le héros affronte mille et un ennemis qui lui tombent dessus à tout va. On peut quand même accélérer les mouvements de notre héros en gardant le pouce sur le bouton de frappe, ce qui permet aux joueurs de vraiment bien s'éclater, mais dans ce cas bonjour les crampes !
Mais le résultat est là et bien là : ce jeu d'action est excellent et plaira à tous, car c'est un jeu qui manquait cruellement sur la Super Nintendo !

David Crochet

LE PAYS DE NULLE PART !

A la fin du jeu, vous devrez affronter 2 fois le capitaine crochet. Parviendrez-vous à le battre ?









A





Vous vous baladez dans un joli monde rempli d'ennemis quand soudain un boss vous fonce dessus armé d'une épée. Frappez-le, vous êtes en état de légitime défense. En plus, vous pourrez porter plainte !

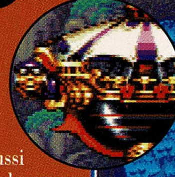
B

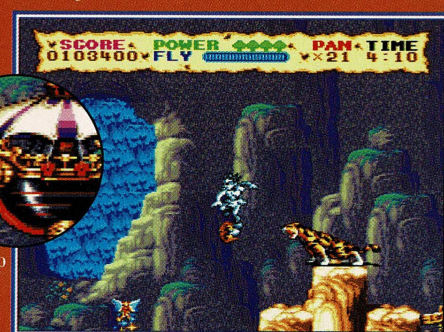




Cette forêt recèle de beaucoup de pièges, il faut donc être très prudent. De plus, vous aurez à combattre un vieil homme vers la fin du niveau. Il se cache dans son arbre et qui vous lance des glands.

C

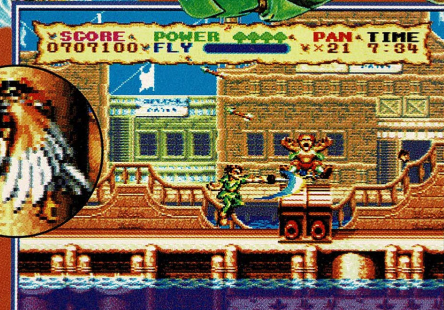




Dans ce niveau, il faut aussi effectuer beaucoup de sauts, et faire attention aux tigres qui vous paralysent. Le boss de fin de niveau est plus facile à battre, je vous laisse découvrir la technique adéquate pour le tuer.

F





Vous entrez dans le repère de Hook. Il est protégé par une véritable armada. Soyez prudent, pour affronter ce boss. Là, aussi une technique est nécessaire. A vous de la trouver !

D





Un monde enneigé très hostile vous attend, avec comme d'habitude un boss à battre. Comment ? En renvoyant ses projectiles. Ce qui n'est pas, comme dirait mon compère Mike, une chose facile ici.

E





Une flamme vous suit en éclairant cette grotte. Mais attention, elle peut également vous tuer. Soyez donc sur vos gardes et prenez garde aussi au squelette qui vous barre le passage à la fin du niveau !

ARCADE/ACTION

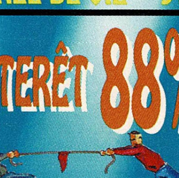
SONY - 1 JOUEUR
Après le film, voici enfin le jeu. Une adaptation de qualité qui fera bien des heureux.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	87%
SON	90%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	91%





INTERÊT 88%







NES TEST

DARKWING DUCK

C'est dur de devenir une star... Quand j'étais petit, mon père me répétait souvent cette phrase. Elle me hantait tellement que je décidais un jour de tenter ma chance aux studios Disney de Supersonic. Mais laissez-moi plutôt vous conter le scénario du film dans lequel je fus engagé.

Je m'appelle Myster Mask, mon partenaire Flagada Johns joue le rôle de mon informateur. C'est lui qui me renseigne sur tous les délits commis et qui me propose des missions.

Act 1, prise 1 :

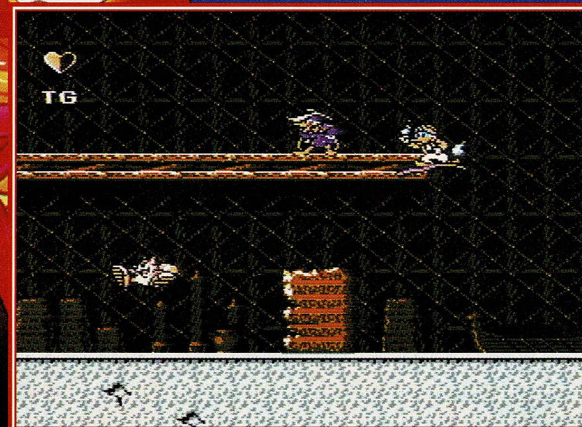
– My name is darkwing Duck and I have to save...
– Coupez ! Coupez ! Mon cher petit Darkwing, c'est dans un canard français que ton jeu est testé !
– Eh alors ?
– Alors, si tu veux que tes lecteurs te comprennent, il faut que TU PARLES EN FRANÇAIS !
– Bon d'accord, c'est pas la peine de s'énerver.

Act 1, prise 2 : Action !

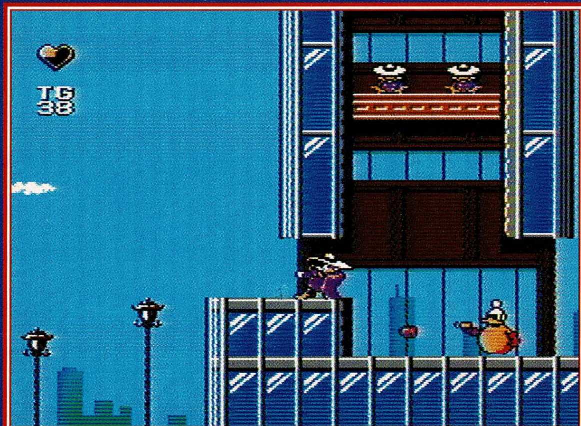
– Mon nom est Darkwing Duck et je dois accomplir une autre mission périlleuse. Dans quelques secondes, Flagada dois m'appeler et m'informer de ma mission.
– Allô, Darkwing ici Flagada. Ta mission consiste à éliminer le clown canard pour que règne la paix sur le pont de la ville.
– J'y fonce...
– Maintenant, on tourne l'ACTE 2 ! Action !
– Une fois de plus, j'attends un appel de Flagada.
Dring, dring, dring...
– Allô, c'est Flagada.
– Ouais... c'est moi. J'ai une autre mission pour toi.
– Vas y, accouche.
– Tu dois éliminer des hommes lance-flammes, détruire des hélicoptères, traverser une partie de la ville en ballon avant d'éliminer



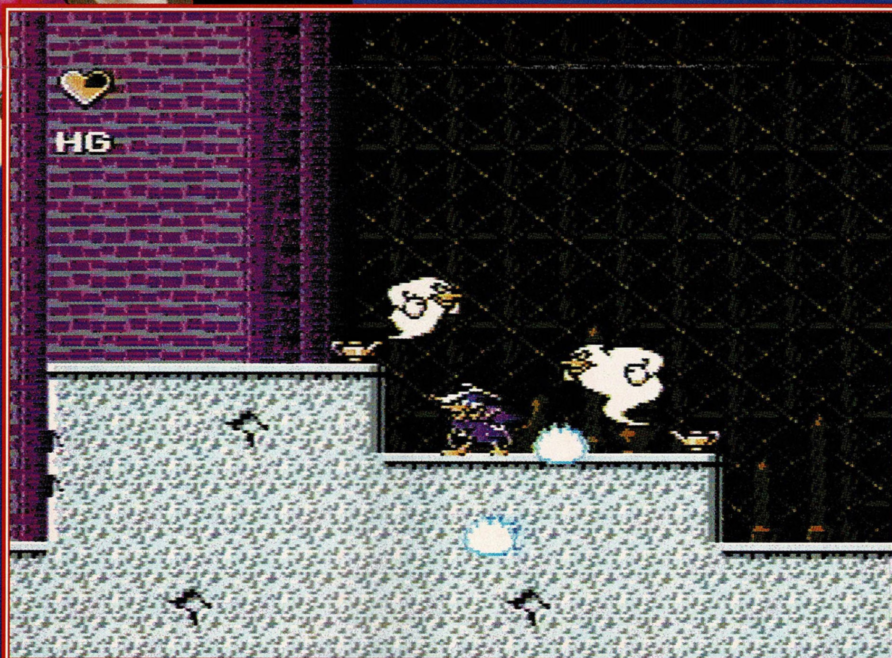
Notre vengeur masqué est ici au prise avec un oiseau de malheur qui fait tout pour le faire tomber dans cette gigantesque cascade.



Tout droit sorti des studios Walt disney, ce renard volant et ce Simbad sur un tapis volant feront tout pour t'éliminer.



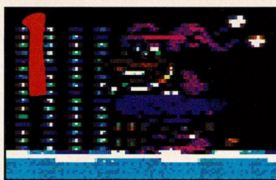
Pour battre cette extraterrestre, il faut tirer sur son antenne placé à la tête. Utilise les flèches pour récupérer les vies.



Après l'homme au tapis volant, voici les génies de la lampe et leurs boules de feu destructrices. Une avant-preview d'Aladdin en quelque sorte !

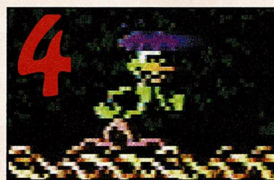


DANS L'UNIVERS DE DISNEY







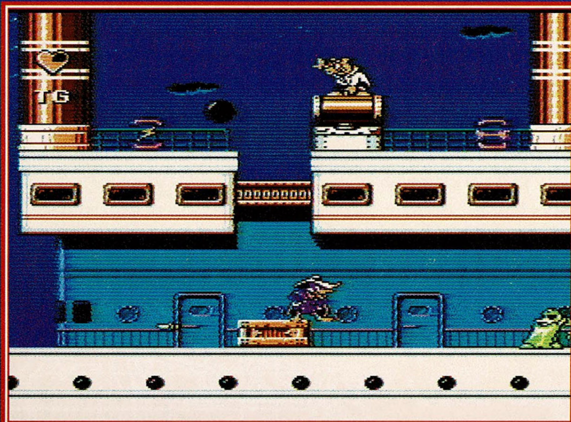




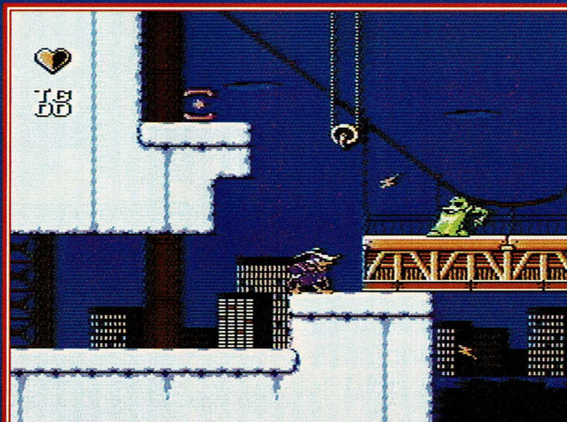




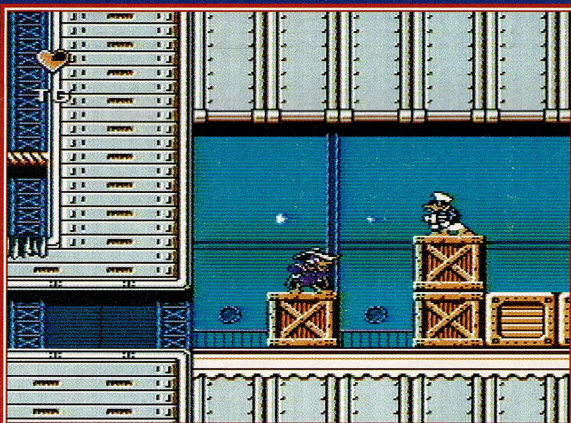
1 : pour le battre, il faut être très agile et éviter les bananes que son partenaire lance. 2 : pour affronter ce gros canard, tu dois te déplacer sur les deux plates-formes et éviter les caisses qu'il t'envoie. 3 : Dès qu'il se transforme en chien, tire-lui dessus en évitant les gouttes d'eau qu'il projette depuis la plate-forme. 4 : tire-lui dessus et évite les projectiles de son serpent. 5 : détruit avant tout ses machines et, au moment où il vient les réparer, envoie-lui tout ce que tu peux. 6 : reste sur la plate-forme du milieu et tire. Quand tu vois de l'électricité sur son dos, enfuies-toi de celle-ci et reviens quand sa boule d'électricité disparaît. 7 : pour ce qui est du dernier boss, je te laisse la surprise !



En haut un canonnier, en bas une sorte de fantôme qui se protège avec sa cape. A toi de choisir la meilleure solution pour les éliminer.



Cette arbre descend inexorablement dans la lave animé d'un balancement de droite à gauche : superbe !



Pour continuer sur les personnages de cartoons, voici une sorte de Popeye remodelé à la façon Capcom.



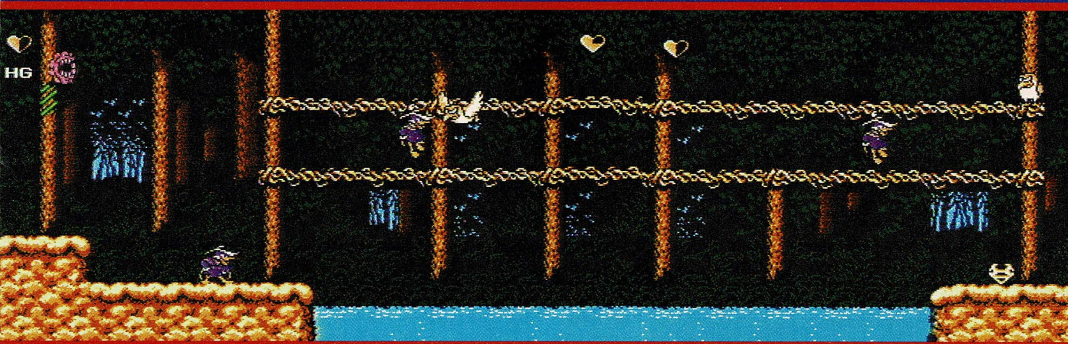
L'homme en armure et la grosse poule, qui se dégonfle quand on la touche, n'ont pas l'air de t'apprécier. Tue-les et régénère toi en NRJ.

celui par qui le danger arrive : l'horrible canard loup-garou. Pour y parvenir, tu trouveras, caché dans la ville, trois nouveaux gaz que tu pourras adapter à ton pistolet laser (le gaz lourd, le gaz tonnerre et le gaz flèche). Je dois raccrocher car je crois que je viens d'être repéré. Good Luck !

– Sacré Flagada !
– Coupez... Elle est bonne !
On la garde et on enchaîne avec l'acte 3. Bon, alors Darkwing, maintenant tu ne joues que les scènes de fusillades. Pour les cascades, notre valeureux Rachid est là pour te remplacer. Action !
– Allô Flagada, mission accomplie !
Y aurait-il d'autres missions ?
– Affirmatif ! Ta mission se déroule dans les égouts. Là, tu devras te balader dans des couloirs sombres truffés d'ennemis invisibles, de corbeaux, de crocodiles, et de lapins avant de parvenir au boss, sorte de flaque d'eau à la forme de chien. N'oublies pas que sur ta route, tu peux ramasser des bonus (trousses de secours, vies, diamants, etc.).
– OK, j'y vole.
– Parfait ! Comme on a pas le temps de tourner les quatre derniers actes, je résume.
Dans l'acte 4, tu te retrouves dans une jungle hostile où tu dois abattre un canard et son serpent lanceur de pierre. Dans l'acte 5, tu te balades dans un décor à la Walt Disney face à des pilotes de tapis et des génies échappés de leur lampe. Tu dois impérativement exécuter un savant et détruire ses machines diaboliques. Dans l'acte 6... Tiens ! Tu l'as déjà tourné en avance celle-là.
– Ah bon ?
– Mais si, avec un chien électrique comme boss de fin.
– Ah, oui ! je m'en souviens !
– Bon, je termine... Dans le dernier, tu es sur un bateau parsemé de pièges et d'embûches. Pour clore le film, tu dois te battre contre un capitaine et sa machine infernale.
Au point de vue technique, Capcom démontre une fois de plus que la NES possède un immense potentiel. Les graphismes sont beaux, les musiques dansantes et le scénario très bien ficelé.

Michaël, « le canard masqué »





Nous avons choisi pour faire la "MAP" un des passages les plus dur. Il s'agit ici de jouer les tarzan en s'agrippant de lianes en lianes et en évitant si possibles les oiseaux et en attrapant les cœurs !

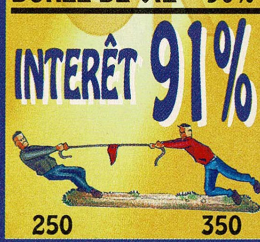
ARCADE/ACTION

NINTENDO - 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes qui allie classissisme et originalité. Darkwing Duck ne vous décevra pas !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 91%



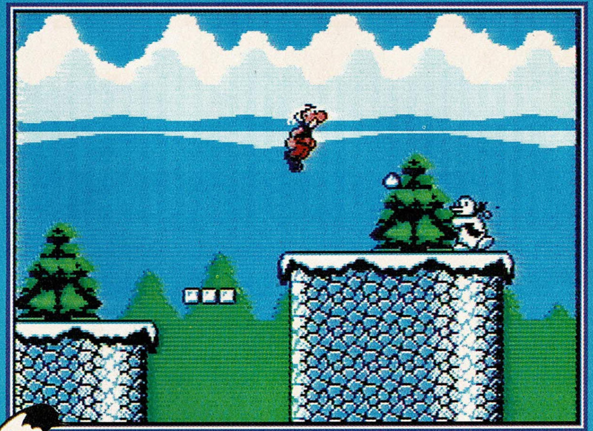


Mon nom à moi c'est Obélix et, alors que j'étais parti à la chasse au sanglier, une armée de romains m'est tombée dessus.



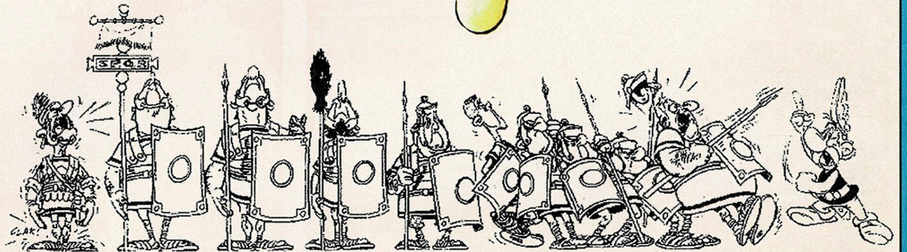
C'est moi astérix (le héros du jeu) et je dois libérer mon compagnon Obélix.

Asterix



Comme tu peux le remarquer ici, Astérix est au prise avec un terrible bonhomme de neige. Courage !

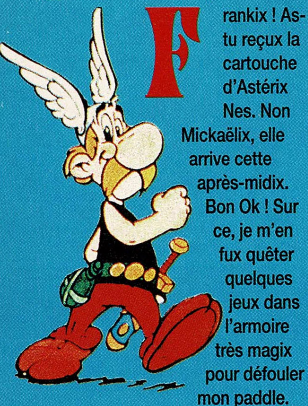
LUNDIX 27 OCTOBRIX : C'ÉTAIT UNE BELLE JOURNÉE D'AUTOMNIX, LES OISEAUX CHANTAIENT MALGRÉ L'IMMINENTE ARRIVEX DE L'HIVER, ET À BANZZAÏX, COMME POUR TOUS LES AUTRES CANARIX, C 'ÉTAIT LA DURE MAIS BELLE PÉRIODE APPELÉE BOUCLAJIX. IL NE ME RESTEX PLUS QUE QUELQUES HEURES POUR TESTER ASTERIX NES. FALLAIT POUR ASSUREX, FAIRE FISSAX !



COURAGE OBELIX, ASTERIX EST EN ROUTE !



Dans cette map representant une partie du premier niveau (en Gaule !), Astérix (vous en l'occurrence !) est amené à combattre à mains nues des sangliers, des troncs d'arbres qui vous envoient des glands et également quelques soldats de l'armée romaine. N'oublie pas tout de même de casser les blocs A qui recèlent parfois de nombreux bonus et peuvent faire apparaître des clefs qui vous conduiront dans des salles secrètes. Pour terminer, buvez la potion magique visible sur cette map pour franchir les obstacles suivants.



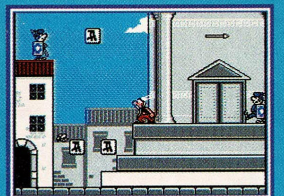
Frankix ! As-tu reçux la cartouche d'Astérix Nes. Non Mickaëlix, elle arrive cette après-midix. Bon Ok ! Sur ce, je m'en fux quêter quelques jeux dans l'armoire très magix pour défouler mon paddle. Gosh, quel ne fut pas mon étonnement quand je trouvaix le dit Asterix, bien rangex dans sa boitex ! Frankix, espèce d'étourdix ! Pourquoi cette hargne petit bonhommix ? Quoi. Qu'ouis-je, la cartouchix d'Astérix est déjà dans l'armoirix !? Répondit-il, étonnex. A mon humble avix, rétorquai-je, ce doit être un coursier fantômix de chez Nintendo qui a encore frappex ! Sans perdre plus de temps, j'allumex et commençais une partix. Pour commencer, la companix Infogrames vous propose de choisir l'interfax linguistix (Anglaix, Françaix, Allemanx, Gauloix...), bonne idéex !

Et l'histoirix ?

Ensuite on apprend qu'il faut libérerex Obélix (celui qui est tombé dans la marmitix !). Il s'est fait kidnappex par les romains qui veulent le jeter aux lionx, les bétax ! N'écoutant que mon courage, je me lançais à la poursuite de mon copanix, mais la route était semée d'embûches : les arbres me lançaient des glandix pendant que les pies me harcelaient de leurs piqués répétés. En plus, les romanix essayaient de m'embrochex de leurs épées. Mais c'était sans compter sur ma force surhumaine ! Hormis tous ces ennemix, il me fallaix éviter de nombreux pics acérés en sautant sur des sangliers pas très contents de me servirix de moyen de transporix.

On se balladix !

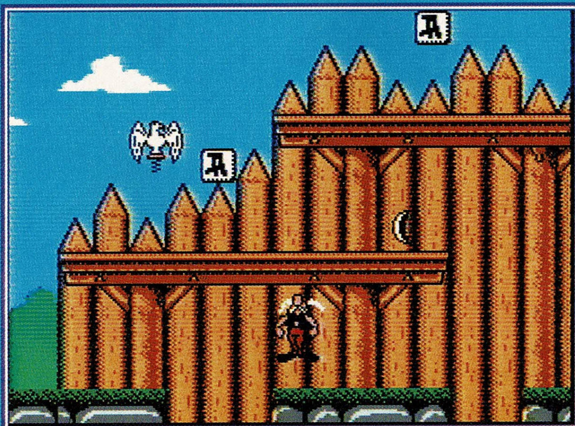
Dans la seconde étapix, le monde



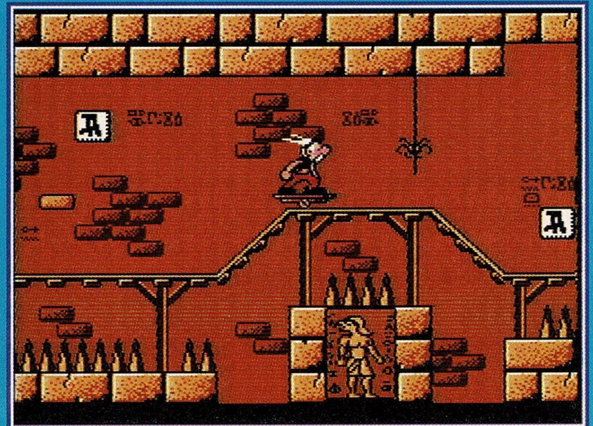
A Rome les soldats romains sont à tes trousses !



Si tu prends une clé, elle te conduira dans des salles de ce genre.



Astérix vient de boire une gorgée de potion magique et, comme dans la BD, il bondit et fait tourner les ailes de son casque.

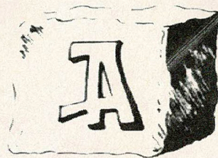


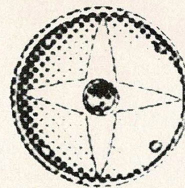
Dans les pyramides d'Egypte, vous devez éviter les nombreuses araignées vénimeuses et tenir en équilibre sur un wagonnet.

ILS SONT FOUS CES BONUS !



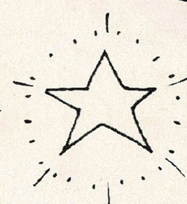








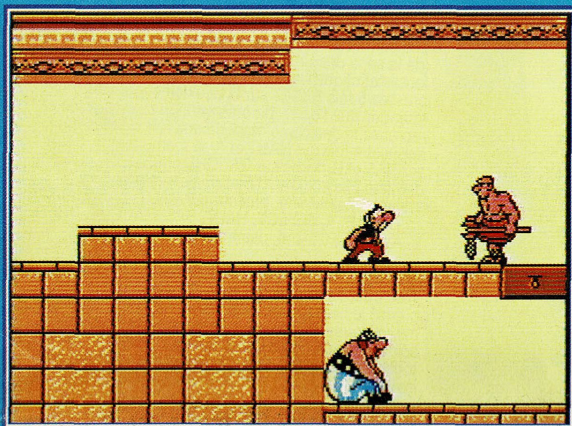








I La potion magique te rendra momentanément invincible. II les lauriers te donneront 1 vie supplémentaire. III Après avoir tué un sanglier, sa cuisse te rendra un point d'NRJ. IV La clé te téléporte dans un endroit secret dans lequel tu pourras ramasser un max de bonus. V Si tu collectes 50 étoiles, tu obtiendras 1 vie supplémentaire. VI L'aile à la même caractéristique que la cuisse de sanglier. VII L'amphore te permet de gagner 25 étoiles. VIII Certain bloc recèle des bonus. IX Le bouclier arverne possède les mêmes caractéristiques que la potion magique.



Plus que quelques minutes et vous rendrez la liberté à votre compagnon. C'est bizarre qu'Obélix se soit laisser faire. Non ?





A la fin de chaque niveau il y a 2 sorties. Prends celle du bas et tu arriveras là !



A la fin des 3 premiers stages, tu pourras récupérer des vies en sautant sur ces tonneaux.

neigeux de l' Helvétix, les poissons se prenaient pour des piranhas. Pour contraster un peu le tout, dans la troisième étape, Infogrames m'a emmené loin, très loin, jusqu'en Egypte. Là je me balladaix dans les pyramidix, empruntant moult chariotix. Pas facilix ! Ma mission était quasi finix car je me trouvaix dans la ville de Romanix, c'était la quatrième et dernière étapix. Me restait plus qu'à trouver le cachot d'Obélix et à terrassex les restes de l'armée de César et l'unique boss qui gardait Obélix.

Michaêlix le Gauloix.

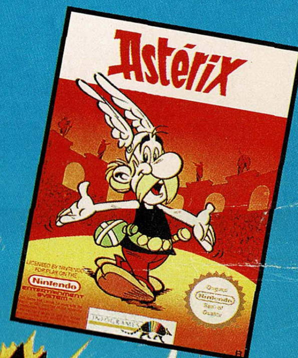
PLATEFORMES

INFOGRAMES - 1 JOUEUR

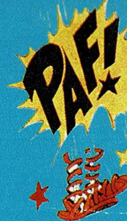
Astérix est un jeu qui plaira aux fanas de BD. Le seul reproche que je puisse faire, est qu'il est trop court ce qui le rend un peu trop facile.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	92%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	86%
INTERÊT	90%

300 400





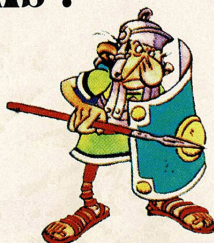


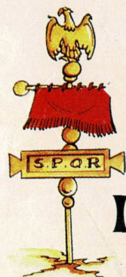
Mon sport préféré est le lancer de romains et je le manie à la perfection !

ILS SONT FOUS CES ENNEMIS !

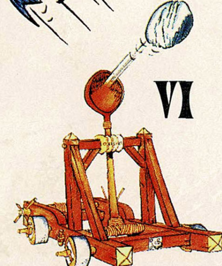
I Le hérisson te piquera les fesses. II Un oiseau très génant. III L'arbre t'enverra des glands. IV Le sanglier te servira à franchir certains pics. V Un poisson "pas frais". VI La catapulte t'enverra des boulets enflammés. VII Un soldat romain avant le passage d'Astérix. VIII Le centurion IX Le symbole SPQR qui fait d'énormes bonds X Le même soldat romain après le passage d'Astérix. XI Les pirates des mers.





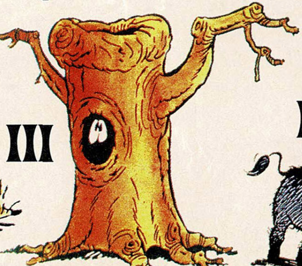


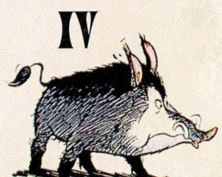
















BIDOUILLES

• ROAD RUNNER *Super Nintendo*
Manip. pour obtenir 75 vies dès le départ : A l'écran titre, appuyer sur la diagonale BAS GAUCHE, R, Y et START. Puis quand apparaît à l'écran "Zipity Splat" presser X. Vous voila avec 75 vies, de quoi bien commencer la partie !

• CYBERNATOR *Super Nintendo*
Un truc de derrière les fagots : Dans le premier niveau, n'utilisez que la "Dash Attack" jusqu'au "Guardian", puis dégommez le sans utiliser vos deux revolvers. Vous récupérerez ainsi le "Napalm Flame" et ceci pour la partie entière !

• MORTAL KOMBAT *Super Nintendo*
Les coups, les manips, les boutons :
Parer : R
Poing Bas : B
Poing Haut : Y
Pied Bas : A
Pied Haut : X
Coup de Pied Percutant : Paddle et X
Envolée de Cuisse : Paddle et A
Uppercut : Paddle en bas et B ou Y
Coup de Poing volant : Paddle en Haut pour sauter puis Y ou B
Coup de Pied volant : Paddle en Haut pour sauter puis X ou A
Et lorsque l'adversaire est au contact :
Jeter l'adversaire : X
Coup de genoux : A

• BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS *Super Nintendo*
Cinq vies et cinq continus dans la poche : Au logo "TradeWest", appuyer sur BAS, A, B puis sur START. Le drapeau devient normalement rouge, signe que la manip a réussi !

• SUPER TURRICAN *Super Nintendo*
Passer les niveaux sans même les terminer vous intéresse ! Rien de plus facile. Mettez le jeu en PAUSE puis pressez R, L, BAS, R, A puis START. Vous entendrez alors une petite musique et le niveau suivant apparaîtra comme par magie ! Cette manip marche pour chacun des niveaux du jeu.

• POCKY & ROCKY *Super Nintendo*
Select Round : Avec le paddle 1, à la sélection du nombre de joueurs, garder appuyés les boutons X, Y et presser dans l'ordre les boutons suivants A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Un p'tit "bip" devrait se faire entendre et le select round apparaît. Tous les stages sont disponibles, même le dernier avec son gros boss, le "black Mantle".

• ALIEN 3 *Super Nintendo*
Tableau d'options secrètes : ce code peut-être fait à n'importe quel moment du jeu. Avec le paddle 2, pressez les boutons A, B, Y, X. et sur le paddle 1, presser le bouton A vous donne l'invincibilité, le B l'anti-collision et le X procure les armes infinies.

• B.O.B. *Super Nintendo*
Avoir un maximum de "power-up", c'est fastoche : allez à l'écran CONTINU et inscrivez le code 196420. Ne vous inquiétez pas, la console vous répondra que ce password est invalide. Commencez le jeu et vous verrez que les "power-up" seront bien là.

• F-117A STEAL FIGHTER *Super Nintendo*
Select Round (+ trois missions secrètes), invincibilité : entrez le password suivant 4093CB1, puis allez à l'écran de théâtre des opérations et pressez SELECT. Avec le paddle, vous pouvez maintenant choisir votre mission en appuyant sur le HAUT ou le BAS du paddle. N'ayez pas peur de vous faire descendre en flamme par les avions ennemis, vous ne risquez rien car vous êtes invincible !!



• DRAGON BALL Z II *Super Nintendo*
Mode Computer VS Computer : choisir ses combattants en mode VERSUS. Lancer le jeu puis mettre en PAUSE, appuyer et garder pressés les boutons A, B, Y, X. Retirer la PAUSE et relâcher les autres boutons. C'est devant vos yeux ébahis que se battront les deux computers.
Julien, 57 Mondelange.

• TEST DRIVE 2 *Super Nintendo*
Vous pouvez configurer votre voiture même pendant la course. Il suffit pour cela d'appuyer simultanément sur les boutons L et R. Pendant la course, vous pourrez sauter par dessus les voitures en appuyant sur le bouton A du deuxième paddle.

• CASTLEVANIA 4 *Super Nintendo*
Au niveau 4, voici la meilleure tactique pour terrasser le boss de pierre : montez sur une des deux plateformes, et tout en évitant les pierres, frappez le au fouet lorsqu'il est près ou à la hache s'il est loin.
Guillaume, 20 Ajaccio.

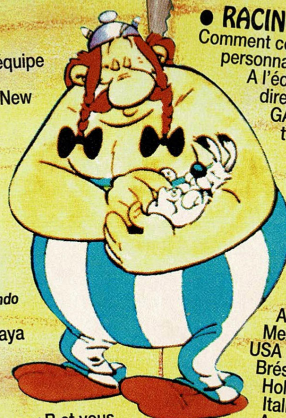
• FIGHTING SPIRIT *Super Nintendo*
Voici quelques codes :
Stage 1 (Kotono) 760-160
Stage 2 (Zazi) 661-037
Stage 3 (Syoh) 771-017
Stage 4 (Beans) 672-726
Stage 5 (Dolf) 742-706
Stage 6 (Rei) 643-655
Stage 7 (Gajet) 753-635
Stage 8 (Sirou) 654-544
Stage 9 (K's) 724-524
Stage Final (Jade) 625-473
Bon courage !
Louis, 77 Bussy St. Georges.

• ZELDA 3 *Super Nintendo*
Comment éviter facilement les éclaires de Agahim : quand il monte tout en haut de la salle, attendez quelques instants et placez-vous sur sa droite ou sur sa gauche (au choix). Normalement il ne devrait pas cracher son éclair meurtrier mais seulement vous regarder dans le blanc des yeux. Profitez de cet instant de répit pour vous replacer devant et pour l'attaquer.
Guillaume, 20 Ajaccio.

• STARWING *Super Nintendo*
Dans le secteur Y, il est très probable que vous soyez attaqué par plein de "zorglubs" qui ne rêvent que d'une chose : se coller sur votre carlingue métallique pour vous sucer une énergie précieuse. Heureusement, il y a une technique pour les décoller facilement. Il suffit pour cela d'utiliser les boutons L et R de votre paddle adoré. Les "zorglubs" ne supporteront pas longtemps cette force centrifuge et seront aspirés dans le cosmos.

• TECMO SUPER NBA BASKETBALL *Super Nintendo*
Choix du niveau de difficulté : dans les matchs de pré-saison, avant de choisir le mode de jeu, placez-vous sur "control" et pressez le bouton A. Le niveau de difficulté apparaîtra.

• BULLS VS BLAZERS *Super Nintendo*
Voici quelques codes pour jouer avec l'équipe des Chicago Bulls.
1/4 de finale, quatrième manche contre New Jersey : QXZBBKV7
1/2 finale, quatrième manche contre Cleveland : QXXBB3V7
Finale contre les lakers :
première manche : QXOBCV4
deuxième manche : QXOBDCVX
troisième manche : QXOBCCVP
quatrième manche : QXOBFCVF
Code ultime : QXWBBCVK



• DRAGON BALL Z II *Super Nintendo*
Super coup de la mort qui tue : quand SanGoKu s'est transformé en Super Saya Jin et que vous combattez au corps à corps, effectuez un mouvement circulaire en partant de la GAUCHE pour se finir en diagonale HAUT-DROITE, appuyez immédiatement alors sur B et vous déclencherez un mouvement destructeur à souhait.

• SUPER MARIO ALL STARS *Super Nintendo – Action Replay*
Super Mario USA :
Vies infinies : 7E04EE05
Super saut activé : 7E04CB3C
Energie infinie : 7E04C33F
Invincibilité : 7E04E130

Super Mario 3 :
Vies infinies pour Mario : 7E073605
Idem pour Luigi : 7E073705
Temps infini : 7E05f009
XX = Change image de Mario : 7E0747XX

• SHADOWRUN *Super Nintendo – Game Génie*
Tirs infinis : 6DAE-4FA7+FFAE-44D7
Tirer sur les civils vous amuse : CEEF-4DDD
Les points de sort ne descendent pas : 8E69-3DA4

• BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON *Nintendo*
Cinq vies dès le départ : choisir votre personnage, ensuite garder appuyé les boutons A, B et la direction HAUT du paddle (appuyez en même temps). Ensuite presser START. Au lieu d'avoir les trois vies habituelles vous en obtiendrez pas moins de cinq !

• GREMLINS 2 *Nintendo*
Et hop, tous les codes :
Level 1-2 : BVKF
Level 2-1 : DXNH
Level 2-2 : CGMW
Level 3-1 : NJTD
Level 3-2 : ZFPJ
Level 4-1 : SHMC
Level 4-2 : VLBB
Level 5-1 : NXRD

• TMNT 2 – THE ARCADE GAME *Nintendo*
Astuce singulièrement marrante mais tout de même difficile à réaliser. Elle permet de remplacer la tortue par Simon Belmont (de la saga des Castlevania). Génialement fantastatictique non !? A l'écran de présentation, pressez 5 fois RESET sur la deuxième manette, attendez que l'écran de présentation réapparaisse et reprenez la deuxième manette une fois de plus pour appuyer 4 fois sur HAUT et A en même temps, 3 fois sur BAS et B, 1 fois sur GAUCHE et SELECT, puis une dernière fois sur DROITE et A. Avec la première manette maintenant, pressez sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A, SELECT, HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A et SELECT (ouf, pas trop tôt !).

• MANIAC MANSION *Nintendo*
Truc pour être invisible : avec Razor ou même Syd, prenez le hamster de Weird Ed et mettez le dans le micro-ondes. Laissez-le mijoter quelques instants et sélectionnez ensuite Dave. Rendez le pauvre hamster tout chaud à Weird. Rempli de haine, il vous rendra invisible !

• LITTLE NEMO THE DREAM MASTER *Nintendo*
Select Round : à l'écran de présentation, faites HAUT, SELECT, GAUCHE, DROITE, A, A et B. Aux choix tous les stages en appuyant sur le bouton A !

• CHESS MASTER *Nintendo*
Invulnérabilité : en effectuant un petit roc ou même un grand, pressez pleins de fois de suite sur START jusqu'à ce que votre roi disparaisse complètement de l'échiquier. Une fois disparu turlututu, il vous sera très difficile de perdre (CQFD).

• KIRBY'S ADVENTURES *Nintendo – Game Génie*
Commencer avec 17 vies : AOVXIYGA
Commencer avec plus d'énergie : YKNZZNYX
Energie infinie : SZEPSVSE

• RACING FIGHTER *Game Boy*
Comment combattre avec les deux mêmes personnages ?
A l'écran titre, presser successivement les directions du paddle HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE. Si tout a bien été fait, apparaît alors à l'écran "Command On". Vous pouvez maintenant choisir les mêmes personnages.

• WORLD CUP *Game Boy*
Quelques codes :
Japon : 22413
France : 03313
URSS : 53013
Espagne : 36313
Angleterre : 17213
Mexique : 49913
USA : 56113
Brésil : 51313
Hollande : 97113
Italie : 08613
Argentine : 01613

• BATTLE UNIT ZEOTH *Game Boy*
Select Round : attendez la fin de la musique de présentation et pressez simultanément 5 fois de suite sur A, B, et BAS. Il ne reste plus qu'à appuyer sur START pour choisir votre niveau de départ.

• SUPER MARIO LAND 2 *Game Boy*
Comment passer les boss sans encombres :
Boss de l'arbre : placez-vous du coté opposé au boss. Attendez qu'il descende un petit peu et sauter lui dessus sauvagement.
Boss de l'espâââce : slalomez entre ses tirs en attendant qu'il change de coté. A ce moment précis sautez lui dessus. Recommencez la

manip jusqu'à ce qu'il rende l'âme (Oupss !).
Boss de la macro zone : placez-vous toujours devant le trou par lequel la souris est entrée. Elle ressortira à chaque fois par ce même trou. le reste coule de source... (si si)
Boss de la citrouille : Montez sur la marmite du centre, attendez que la sorcière ait lancé son tir pour sitôt lui atterrir farouchement sur le coin du museau.
Les trois boss de la zone Mario :
1er boss : sauter lui dessus à l'aide uniquement de petits sauts.
2ème boss : attendez qu'il vienne de sauter pour sauter à votre tour et lui retomber sur la tête.
3ème boss : idem que pour le 2ème.
Boss de la tortue : lorsqu'il descend sous l'eau, profitez de ce moment pour l'exterminer vilement en lui retombant sur le coin du museau.
Corinne, 70 Vesoul.

● **FINAL FANTASY LEGEND** *Game Boy*
Monde 22f : vous trouverez aisément dans le pilier central, un passage secret qui mène au monde 23f.
Monde 23f : allez directement au bout du couloir mais sans rentrer dans la zone centrale (elle vous téléporterait au niveau 22f) pour affronter Ashura. Une fois que vous l'aurez occis, prenez la porte du fond. Elle vous ramènera à la tour du monde 1f où vous rencontrerez tous vos amis (Mileille, Sayaka, The Old Man, King Sword accompagné de sa fille et l'homme en noir). Ils vous conteront une jolie histoire que je vous laisse le plaisir de découvrir. Allez ensuite devant la porte de la tour et utilisez vos sphères. Pénétrez ensuite dans la tour. Vous allez devoir affronter les boss qui gardent chacun des étages. Tout en haut de cette tour, vous trouverez enfin le paradis tant espéré et même son créateur (j'vous jure !).



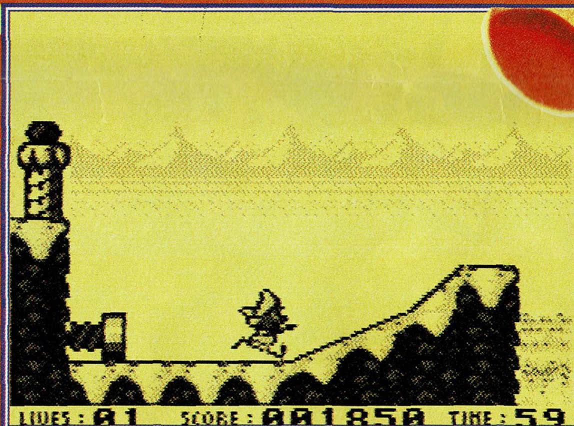
ATTENTION BANZZAI DÉMÉNAGE DÈS LE 15 NOVEMBRE À L'ADRESSE SUIVANTE BANZZAI 5/7 RUE RASPAIL 93100 MONTREUIL

ET SI VOUS N'AVEZ PAS TROUVER L'ASTUCE, LE CODE OU LE TRUC QUE VOUS CHERCHEZ, CONNECTEZ-VOUS SUR LE 3615 KONSOL. DES MILLIERS DE TRUCS & ASTUCES ET DE SOLUCES VOUS ATTENDENT.

Speedy Gonzales

Arriba ! Arriba ! Je me rappelle de la frénésie qui m'envahissait chaque fois que je regardais ce petit dessin animé sympa. Cela se passait il y a bien longtemps. Speedy Gonzales est l'histoire d'une souris mexicaine qui se faisait tout le temps courser par le gros minet alors qu'elle même courait après un bout de gruyère, sa friandise préférée.

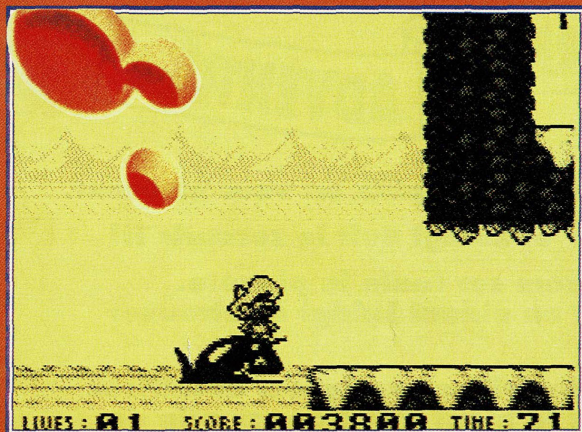
Voici donc les aventures de notre petite souris retranscrites sur notre *non moins petite Game* Boy. Speedy, de plus en plus avide de fromage (surtout de gruyère d'ailleurs , s'est mis en tête de rafler tout le fromage du Mexique. Vous savez ce pays où eurent lieu, en 1968, les jeux olympiques et où Bob Beamon a battu le reccord du monde de saut en longueur, avec un bond à 8, 90 m (comme ça vous direz a vos parents qu'on s'instruit dans Banzzaï !).



Tel un Sonic en furie, Speedy se jette sur un ressort pour qu'il l'envoie encore plus loin à travers le niveau.

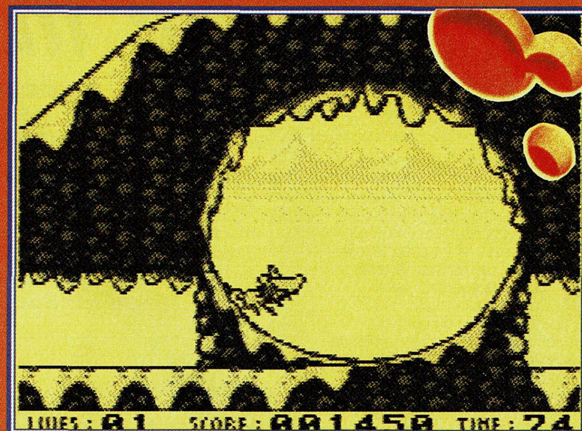
Mode d'emploi

Avant le début du jeu une carte indique le parcours idéal pour que Speedy assouvisse sa petite faim. Le périple emmène notre souris turbo compressée par Mexico, puis par une zone enneigée, une forêt et bien d'autres endroits. Peuplés le plus souvent par une faune prête à bouffer notre souris speedée.

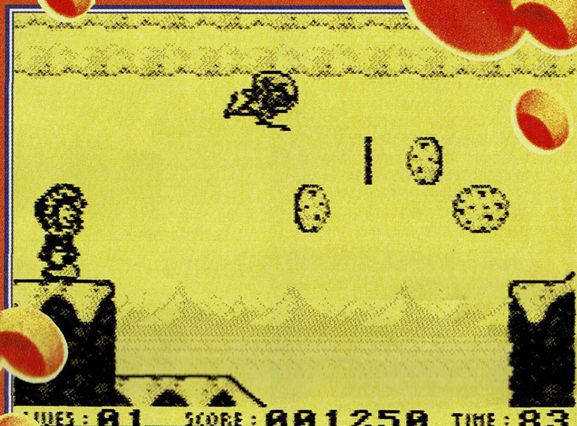


Comme moyen de transport rien de mieux qu'un thon. Parce que le thon c'est bon et ça ca plus vite !

Pour vous décrire le jeu, ç'est pas dur : vous prenez Sonic, vous lui collez un chapeau sur la tronche, un accent mexicain, vous lui virez ses couleurs et hop, vous avez Speedy sur Game Boy. Bah oui, qui dit Speedy gonzales, dit mega-speed, et qui dit mega-speed, dit Sonic (clair comme raisonnement, non ?). Bref, dans ce jeu de plateforme il faut foncer comme un malade, se farcir des loopings et tous ces trucs qui font gerber dans les fêtes foraines. Les ennemis vous attendent partout, ils vous bouffe une vie en un seul coup ! Et vous en tant que petite souris inoffensive, ne pourrez rien faire à part mouliner de vos deux petites pattes arrières et espérer que vos ennemis ne deviennent pas intelligent d'un seul coup ! En fait, les seuls ennemis à qui vous pouvez faire du mal sont les boss de fin de niveau. Ils ne sont pas bien méchant malgré leur taille imposante. Pour ne pas sombrer dans la monotonie et dans la linéarité, le jeu vous propose de faire des aller-retours car certains passages, bloqués, ne s'ouvrent qu'une fois.



Voici donc Speedy dans le grand looping. Avez vous remarqué le trou de gruyère en haut à droite. Speedy est passé par là !



Sur fond glacial, Speedy trouve quand même la force de sauter ce gouffre pour ramasser de précieuses trnches de gruyère.

Classique

Après avoir accomplie une action (en fait d'action il suffit juste d'entrer dans un panneau tournoyant qui sert en même temps de sauvegarde temporaire).
Pour ne pas a avoir à tout refaire si jamais vous êtes allé trop loin, le jeu vous propose un système de password à 6 chiffres ; et comme mon âme est grande, je vous livre celui du deuxième niveau : 500999. Alors heureux ?
Speedy sur Game Boy est un jeu de plateformes super sympa, d'autant plus qu'il bénéficie d'une réalisation correcte (je dirais même plus : une très bonne réalisation). En effet, Sunsoft l'a gratifié de scrollings différentiels et de musiques entrainantes. De plus, les graphismes s'accordent à merveille avec le niveau traversé.
Bref, en un mot comme en cent, ce jeu est doté d'une bonne jouabilité et plaira sans doute aucun aux amateurs de cartoons et à tous les autres, d'ailleurs !

Speedy Vilnerès

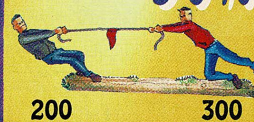


PLATEFORMES

LUDI - 1 JOUEUR
A coup sûr un hit de la Game Boy. Un jeu de plateformes de haut niveau.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	88%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	86%

INTERÊT 90%

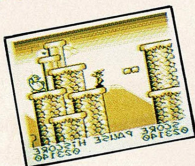








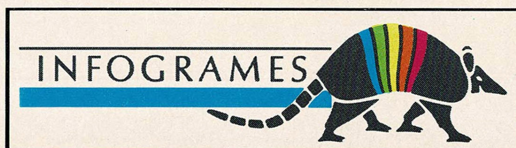






VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

INFORMATIONS au
36 15
Astérix
ou
36 68 30 20*
*(2,19F La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit Astérix

GB ❑ NES ❑ SNES ❑

Nom ____________
Adresse ____________

Code postal ____________
Ville ____________

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1er Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

TEST BOY

ADVENTURE ISLAND II



Sortie il y a un peu plus d'un an, Adventure Island nous revient pour de nouvelles aventure sur la petite Game Boy. Le nom original de ce nouvel épisode : Adventure Island 2 ! Première questions : Y a t-il de l'inovation ? Oui, en voici d'ailleurs les preuves !

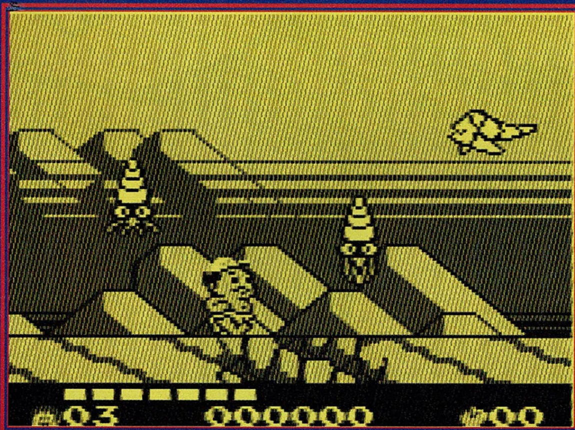
Première remarque, avant chaque niveau, notre héros se ballade sur une Map façon Mario. Elle indique votre progression dans le jeu. C'est bon pour le moral de voir le chemin parcouru. Une des qualité du jeu, surtout pour les accros, c'est la longueur d'Adventure Island 2 . Pour en voir le bout, vous devrez en passer du temps le nez collé sur le petit écran jaune ! Votre héros se déplace dans des niveaux, qui il faut bien le dire ne sont pas d'une admirable beauté (c'est la GameBoy il ne faut pas l'oublier). Remarque je suis un peu dur parce que les graphistes ont dû en chier ! Au fait, pas la peine de me demander l'histoire du jeu, si elle est simple ou compliquée, je ne la connais pas moi-même ! Bon, où en étais-je donc ? Ah oui, notre bonhomme au look plutôt grotesque (il porte une casquette et un short en tout et pour tout), doit affronter des ennemis de toutes sortes (original non ?). Il peut bien sûr se défendre de diverses manières : en frappant, en sautant sur leur tête, ou en lançant les projectiles qu'il ramasse dans les niveaux. Bien sûr au fur et à mesure de votre progression vos armes évolues. En ce qui concerne le décors, vous verrez toutes sortes de paysages : un vrai régal pour les yeux. Des passages secrets sont évidemment disséminés par-ci par-là, et pour les trouver, je vous souhaite du courage ! Adventure Island 2 ne serait pas, à mon avis, un vrai jeu de plateformes si les boss toujours bien présents ne vous barraient pas la route de temps en temps. Eh oui, ils sont bel et bien là. Pour les éliminer, vous aurez besoin d'une technique adéquate (eh, vous croyez tout de même pas que je vais vous la donner !).

N'oublions surtout pas de parler de la musique et des bruitages, qui sans atteindre des sommets, égaye bien l'ensemble.

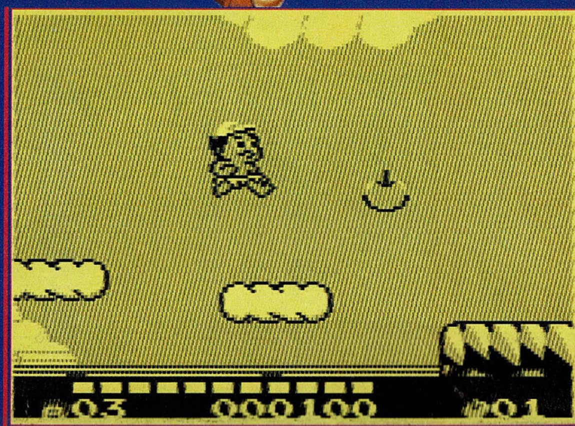
Au niveau des options, rien de fantastique si ce n'est la possibilité d'user de "Password" pour recommencer sa partie à l'endroit souhaité. Pour les utiliser, vous batailllerez ferme, foi de David !

Enfin bref, Adventure Island 2 est un jeu de plateformes qui sort du lot grâce à certaines innovations. Un jeu dont on reparlera sans aucuns doutes.

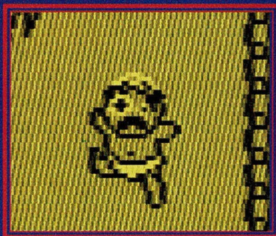
David Island 2.

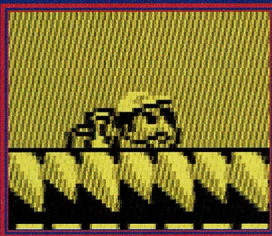


Notre héros se ballade sous l'eau comme si de rien n'était. Mais attention à la faune marine.



Voilà un bonus qui va rapporter quelques points à notre ami. Il va peut-être réussir un record que nous publierons dans Banzza¨.

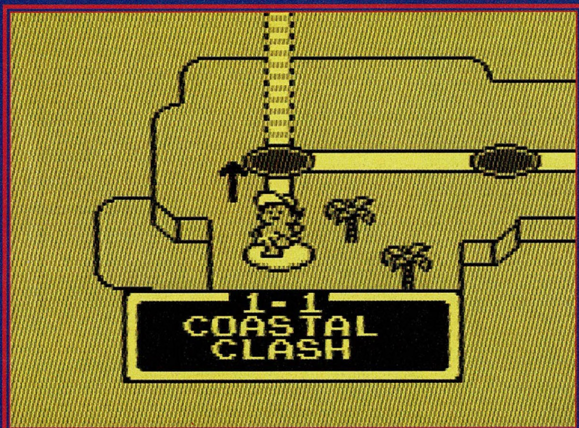




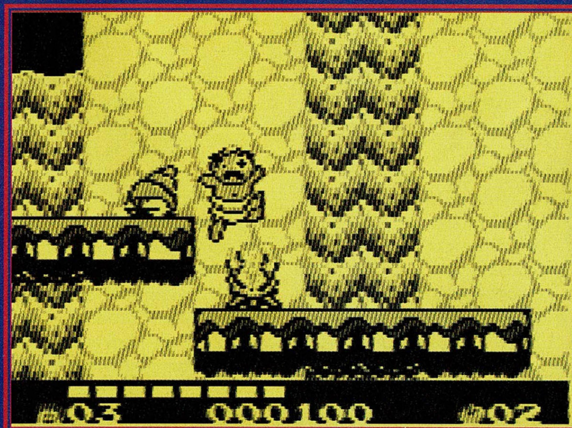
Le justicier en action !

Comme vous pouvez le constater, le personnage est très bien animé. Voici donc quelques-unes des animations, qui démontre comme notre héros se déplace merveilleusement bien. Maintenant, à vous de jouer !





Cette "map" à la Mario montre votre progression. Vous aurez sans aucun doute beaucoup de stages à parcourir. Chouette !



Pauvre ami. Il vient de se faire avoir... Il doit tout recommencer et donc se refaire entièrement le stage !

ARCADE/ACTION

SONY - 1 JOUEUR

Un jeu de plateformes long à souhait qui ravira tous ses possesseurs. Des jeux comme cela, on en redemande !

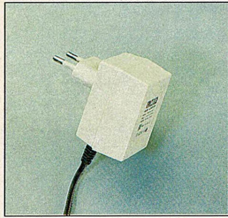
GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	83%
JOUABILITÉ	91%
DURÉE DE VIE	87%

INTERÊT 86%

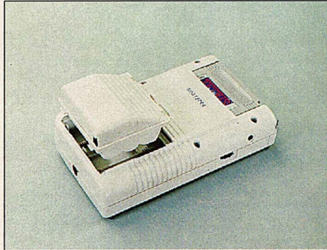


ACCESSOIRES CONSOLES

Nintendo®



ADAPTATEUR A/C
Game Boy





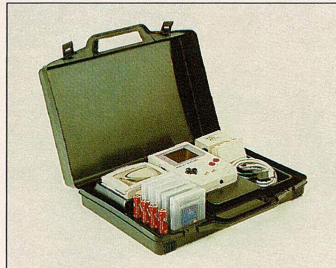
POWER PACK Game Boy
Batterie rechargeable (10 h)
+ adaptateur secteur 220V.



LOUPE ECLAIRANTE
Game boy light magnifier
Licensed by Nintendo



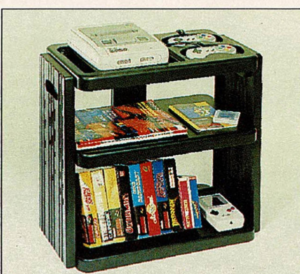
GAME BOY CARRY CASE
Valise avec compartiments pour
Game Boy, câble, écouteurs, 4 jeux



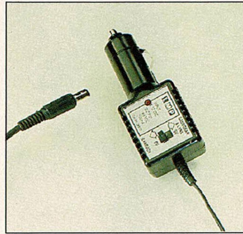
SUPER GAME BOY CASE
Valise comprenant loupe
éclairante, +batterie 10h,
+adapt. 220V. ,avec
compartiments 8 jeux
et accessoires.



SUPER NES ACTION CASE*
Valise avec compartiments pour
console SNES, câbles, alim, manettes,
8 jeux.
Réf : 4820285
* Disponible sur NES

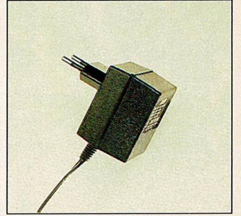


MEUBLE DE SALON POUR CONSOLE
Meuble de
rangement pour
toutes consoles
de salon et
accessoires
(Vendu vide)

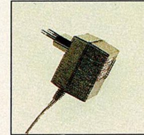


CAR ADAPTATOR
Adaptateur de voiture pour
Game Boy, Gamegear et Lynx

SEGA®



ADAPTATEUR A/C
Gamegear





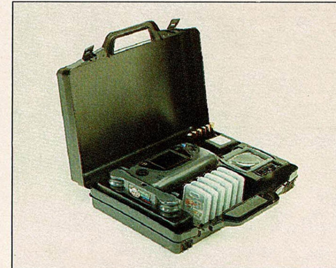
POWER PACK Gamegear
Batterie rechargeable (3 h)
+ adaptateur secteur 220V.



LOUPE
Gamegear magnifier



GAMEGEAR CARRY CASE
Valise avec compartiments
pour Gamegear, câble,
batterie, chargeur, 8 jeux.



SUPER GAMEGEAR CASE
Valise comprenant loupe,
+batterie 3h., +adapt. 220V.,
compartiments jeux
+ accessoires.



MEGADRIVE I et II CARRY CASE*
Valise avec compartiments pour
console Megadrive, alim,
câbles, manettes, 4 jeux.

*Disponible sur Master System



MEUBLE DE SALON POUR CONSOLE
Meuble de
rangement pour
toutes consoles
de salon et
accessoires
(Vendu vide)

36.15 Carrefour

Avec Carrefour je positive!



DISTRIBUTEUR EXCLUSIF ECUDIS - TEL 72 02 59 00

BOY TEST

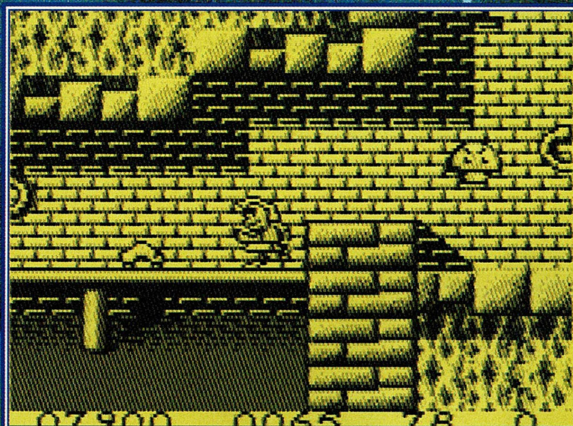
PROPHECY

Qui aurait cru qu'un jour un lieu aussi beau que celui-ci serait détruit ? Qui aurait cru que le pays sombrerait dans le chaos et que mes amis ainsi que ma famille seraient tenus prisonniers par l'infâme Odin, fils du Dark Lord Lohi ? Et qui aurait cru que je serais désigner par le prophète pour les délivrer ? Moi Brian, l'enfant viking, non et pourtant, c'est ce qui est arrivé !

J'étais parti tranquillement en voyage. A mon retour, enfer et damnation, mon village natal était décimé. Les prophètes l'avaient pourtant prédit, mais personne n'y croyait, personne ne voulait y croire, moi-même je n'y croyais pas.

Long on the road !

Maintenant, je me retrouve sur le long et pénible chemin menant au monde d'Odin. Et je peux d'ores et déjà vous dire que ce ne sera pas du gâteau. Tout d'abord, je dois traverser mon village où m'attendent divers monstres (tous aussi coriaces les uns que les autres) et les quelques pièges sournois du genre stalagmites diminuant mon énergie. Ben oui ! je ne suis pas Superman, ni même Superboy d'ailleurs.



Après bien des péripéties, notre héros parvient enfin au deuxième stage du niveau 2. Les paysages forestiers du début de l'aventure ont laissé place aux murailles obscures du chateau.

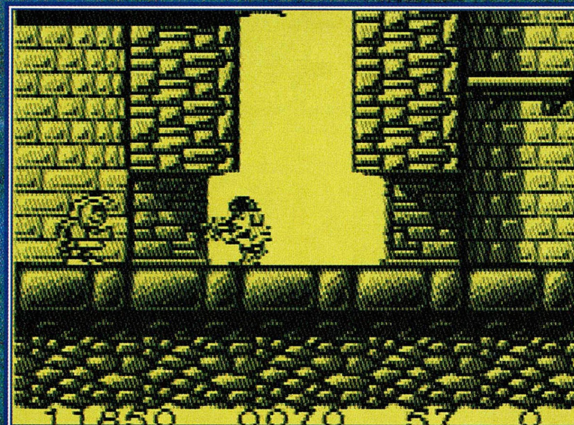
Heureusement pour moi, j'ai à ma disposition ma fidèle épée avec laquelle je vais pouvoir découper en tranches tous mes ennemis.

Ces derniers, une fois éliminés, me lèguent gentiment des pièces d'or qui me serviront un peu plus tard comme monnaie d'échange pour acheter des armes spéciales (magies et autres vies supplémentaires) ou des coeurs pour rehausser mon niveau d'énergie. Il m'arrive en effet de trouver sur mon passage des boutiques très accueillantes (Allez viens, j'vends pas cher !) qui ne sont pas sans me rappeler la saga des Wonder Boy (Aaahh les Wonder Boy !).

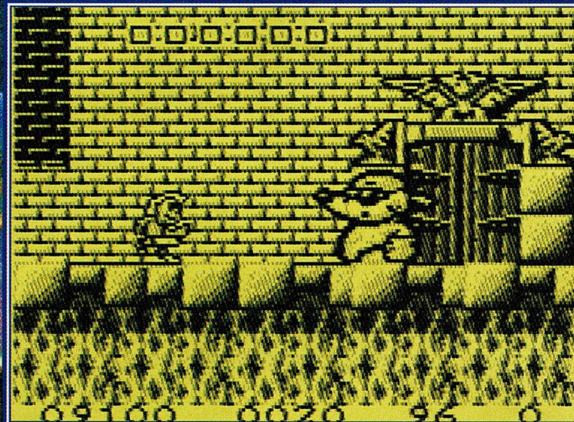
Dur, dur...

Mais l'aventure ne s'arrête pas là. Comme vous pouvez vous en douter, à la fin chaque niveau, on rencontre un boss. Pour les vaincre, il vous faudra le plus souvent utiliser la magie. C'est pourquoi, savoir gérer son pécule devient très rapidement une question de vie ou de mort. Chacun des boss vous donnera du fil à retordre : une grenouille géante, un rat boxeur géant, un chevalier... pour enfin atteindre le dernier niveau, la montagne où niche Derek le Dragon. Cependant, pour arriver jusqu'à là, il vous aura fallu vous frayer un chemin à travers les huit niveaux dont regorge ce soft. Vous passerez de village en village, à travers des forêts et même des champs de lave avant de rejoindre la demeure de ce diable d'Odin. Un inconvénient majeur toutefois, PROPHECY ne propose pas de système de mots de passe. Vu sa longueur et sa difficulté, il risque d'en décourager quelques uns. Mais si vous aimez les situations dangereuses et si vous voulez en avoir pour votre argent alors ce jeu est fait pour vous. Voilà tout est dit, vous savez tout.

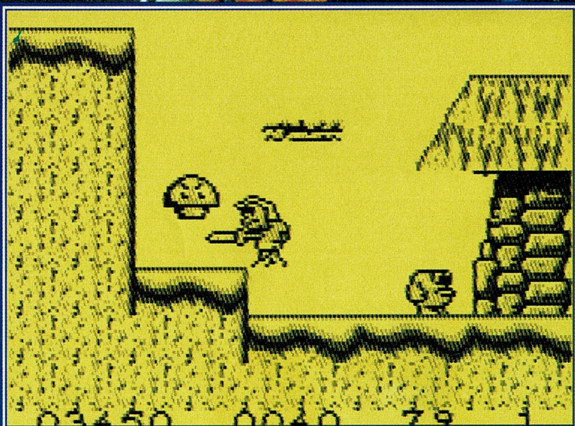
Louis Houng



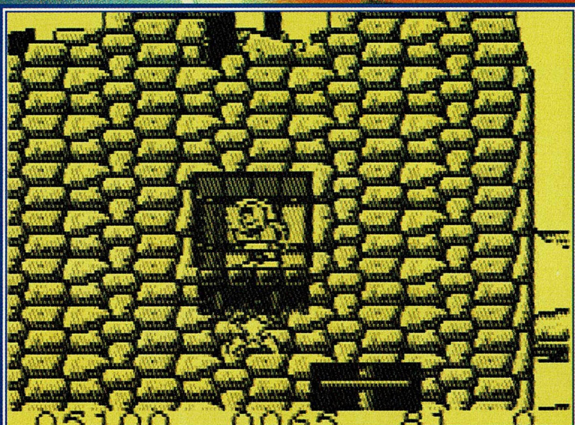
Si vous parvenez jusqu'ici sans encombres, félicitations ! Pour ma part, j'ai dû recommencé plusieurs fois. Et pourtant, il ne s'agit seulement que du niveau 3.



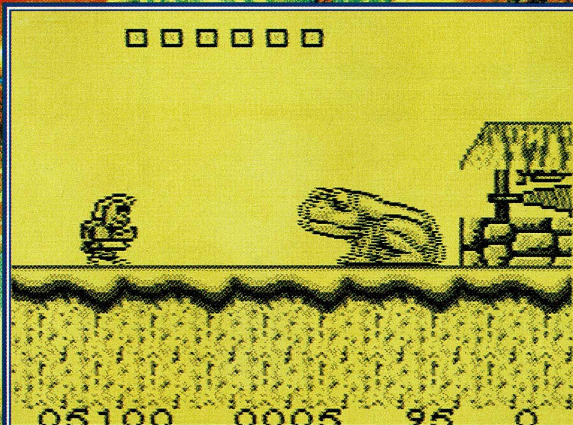
Roulez tambours ! Sonnez trompettes ! Vous voici face au boss 2 surnomé "uppercut". Normal pour un rat boxeur ! Pour continuer, une seule solution : l'envoyer au tapis...



Cette photo représente le début du jeu. A ce moment, le joueur essaye tant bien que mal (cela dépend du talent du joueur !) de ramasser les pièces et de survivre !



Une fois les piécettes d'or accumulées, direction la boutique pour s'approvisionner en vivres et armes conséquentes.



Gaffe ! Cet énorme crapaud a pour objectif de vous gober tout crû. Deux, trois coups d'épée et on en parle plus !



ARCADE/ACTION

GAMETEK - 1 JOUEUR

Directement adapté de l'Amiga, ce jeu de platformes accuse son âge. Un jeu difficile pour les fanas du genre.

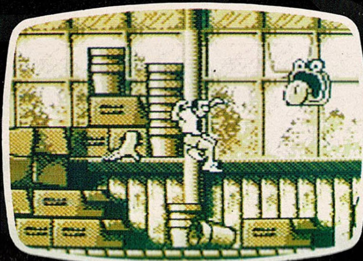
GRAPHISME	85%
ANIMATION	76%
SON	82%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	90%

INTERÊT 84%



Dr. Franken II™













Francky est de retour, dans un nouveau décor et avec de nouvelles énigmes ... Mais dépêchez-vous, le temps presse !!!

- 7 endroits fabuleux, 140 pièces et 12 maisons différentes
- 6 mondes gigantesques avec un scrolling digne des jeux d'arcades
- 7 langues différentes pour que chacun joue dans la sienne
- un système de sauvegarde astucieux
- de beaux sprites réalistes et très sympas

A vous de jouer !

Original Nintendo Seal of Quality

LICENSED BY Nintendo®

elite®

TECHNIQUES

STREET FIGHTER II TURBO

DEUXIÈME PARTIE : HONDA



LES TECHNIQUES ULTIMES

Le mois dernier, nous avons élaboré un dossier sur les techniques ultimes de "Street Fighter 2 Turbo". Nous avons commencé par les meilleurs techniques pour vous permettre de maîtriser le personnage le plus célèbre du jeu, Ryu. Ce dernier est né au pays du soleil levant, le Japon, tout comme son compère mais rival, E. Honda. Ce mois-ci, nous continuons sur notre lancée et vous donnons les meilleurs techniques pour manier E. Honda à la perfection, et pour devenir le meilleur. Retenez tout ce qui est écrit dans cette page, car cela vous permettra de dominer vos adversaires, et de les terroriser !

PRÉLIMINAIRES

E. Honda, qui s'est longtemps entraîné avant de partiper au tournoi "Street Fighter", est un guerrier très complet. Il est puissant, agile, et possède une panoplie de coups bien fournie. Son seul défaut diraient certains, c'est qu'il se déplace lentement, et ne possède aucune arme de jet (du style, la boule de feu de Ryu). Ce n'est pas grave, car grâce aux techniques que nous vous donnerons, vous parviendrez à contrer vos adversaires assez facilement. Tout d'abord, ne sautez pas trop souvent sur votre adversaire, cela vous évitera bien des surprises. Aussi, apprenez à utiliser comme il faut la balayette, pour pouvoir approcher votre opposant. Sinon, pour contrer ce dernier, utilisez la torpille, qui fait beaucoup de dégats, et qui quand elle est rapide, provoque un effet de surprise énorme. Bref, même si E. Honda peut être considéré comme un personnage assez "faible", il n'en est rien, et vous pourrez le constater après de nombreuses séances d'entraînements.







Voici un enchaînement très facile à réaliser, que vous maîtriserez rapidement : coup de poing sauté au dernier moment (1), et tout de suite gros coup de pied qui tape une première fois (2), puis une seconde (3).







Puissant : un max d'énergie !





Maintenant , nous allons vous révéler une technique d'enchaînement assez compliqué, mais très utile. Elle comporte comme vous pouvez le voir 5 phases ou plutôt 6 devrais-je dire. Tout d'abord, il faut attrapper votre adversaire (1), puis sauter vers l'avant dès que vous l'avez laché, en donnant un coup de pied moyen (2). Grâce à ce coup de pied moyen, vous atterrirez derrière votre adversaire et continuerez par un autre coup de pied moyen qui tape une première fois (3), puis une seconde fois (4) et pour finir, vous devrez enchaîner avec les "mille mains rapide (5). L'adversaire peut se protéger de cette technique après avoir été laché (1), mais seulement en mettant la manette vers l'avant. Il n'est pas sûr qu'il le fera vu l'effet de surprise de cette technique qui diffère un peu selon l'adversaire (après avoir laché l'opposant, il faut parfois avancer un peu puis continuer, mais ça c'est a vous de le trouver).



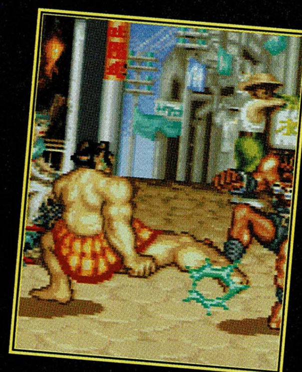




La technique de vice "Made by Lionel" : très simple à effectuer, cette technique qui sert beaucoup quand l'adversaire est coincé, est surprenante et assez difficile à parer. Il faut tout d'abord saisir son adversaire (1). Puis après l'avoir laché, faites les "mille mains rapides" tout en avançant (2). L'adversaire croyant que vous allez continuer à le terroriser avec vos mille mains, allez le ressaisir directement, ce qui le surprendra beaucoup (3). Attention à ne pas trop vous servir de cette technique à l'effet de surprise assez grand, car vous risquez de vous faire contrer au moment de ressaisir votre adversaire, ce qui serait assez dommage.

"Balayette"

Comme nous vous le précisions dans les Préliminaires, E. Honda ne possède malheureusement aucune arme de jet. C'est vraiment regrettable. Il peut tout de même approcher ses adversaires avec l'attaque spéciale verticale, il est vrai assez surprenante, mais que l'adversaire peut très souvent contrer (pour cette attaque, regarder votre notice). Votre second moyen d'approche, consiste à utiliser la grande balayette, qui possède une très longue portée, et empêche l'opposant de lancer ses projectiles ("boule de feu", "Sonic Boom", ou "Yoga Fire").
Bref, cette méga balayette qui s'effectue en restant debout est bien plus efficace qu'elle n'en a l'air.



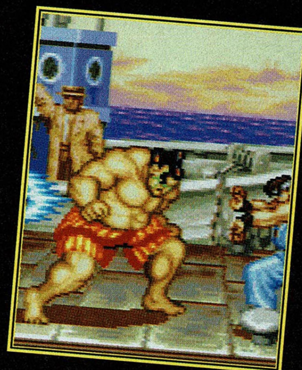


"La Torpille"

Dans "Street Fighter 2", la Torpille était une arme utile mais plutôt lente. Le constatant, E. Honda s'est perfectionné, et à présent, il effectue cette attaque très très rapidement. Si rapidement d'ailleurs, que votre adversaire ne la verra pas venir, ou s'il n'est pas très concentré, se la prendra carrément dans la tronche. Mais attention tout de même à ne pas utiliser cette attaque de trop loin, car si votre adversaire est malin, il attendra que vous effectuiez ce coup spécial, sautera sur place ou vers l'arrière au dernier moment, et pourra alors vous choper. Tel est pris qui croyait prendre !

"Traversage"

Et oui ! Même E. Honda à la possibilité de traverser les "boules de feu", les "Sonic Boom", et autres armes de ce genre ! Comment ? Attendez que votre opposant lance son projectile, et au dernier moment, effectuez, la torpille lente qui vous rend immortel environ une demi-seconde. Vous pourrez ainsi traverser tous les projectiles à vitesse rapide et moyenne dans n'importe quelle situation, et les projectiles lents en vous relevant après être tombé au sol. Grâce à cette attaque, vous pouvez donc vous décoincer facilement ! L'effet de surprise est garanti !



Les techniques que nous vous avons proposées dans ce numéro vous seront d'une très grande utilité pour montrer à vos adversaires votre maîtrise avec E. Honda. Vous prouverez par la même occasion qu' E. Honda n'est pas un personnage faible et qu'il peut donc rivaliser avec tous les autres.
Le dicton du mois : "Le poids du corps est souvent égal au poids de l'Esprit", je fais bien sûr allusion à E. Honda que vous maîtriserez donc bientôt à la perfection, et démontrerez par la même occasion que vous êtes le meilleur avec lui. Rendez vous le mois prochains avec les techniques ultimes de Blanka, qui est un personnage féroce et sans pitié.

David Taborda & Vilner Ace, les Street Fighters fous !

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante

P A BANZZAI, 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA".0 Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci- dessus.

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
N° de téléphone : ....

Je posséde une

❑ Super Nintendo – ❑ Nintendo – ❑ Game Boy
❑ AUTRE..............

Département : |_|_|_| ❑ VENTE – ❑ ACHAT – ❑ ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_
_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_	_

BANZZAI

✍ Ech S.Mario World et S. Soccer, Street Fighter et Another World. Ach. adaptateur universel : 40 F. et Vds. jx. entre 50 et 250 F. Nes Tél : 91-68-69-63

✍ Ech. jx. Spiderman and the X-Men contre S.Mario World, Dragon Ball Z, etc... Tél : 32-42-91-43

✍ Vds. S.Megadrive + 9 jx. à 350 F. l'un. ou éch. contre Néo Géo avec jx. Vds. jx. Nin. ou éch. contre jx. S.Nin. : Dragon Ball Z. Demander Guilhem. Tél : 90-20-80-80

✍ Vds. Nes + 2 man. + joy. : 300 F. + jx. Turbo racing, tic et Tac, etc.. Demander Sylvain après 18h00. Tél : 78-94-92-05

✍ Vds. GBoy. TBE + 8 jx. : Star Wars, SMario Land, etc.. + loupe éclairante + bte. + case box. Prix : 1 250 F. Tél : 46-34-88-37

✍ Ech. sur Nes : Skyob Die, Dragon Ball, etc... Ecrire : Nique Patricia, 12 rue A. Deruelle, 02830 Saint Michel.

✍ Ech. Lynx contre 3 ou 4 jx. GG. contacter José. Tél : 44-22-01-51

✍ Vds. jx. Nes : Little Nemo, The Dream Master, Rescue rangers : 200 F. Zealand Story, Zelda I, Snake Rattle and Roll : 150 F. Tous TBE. Tél : 48-40-92-10

✍ Vds. sur Nes : World Wresling Cobra Triangle Simpsons, Star War, pour 600 F. Tél : 30-92-02-88

✍ Vds. Street Fighter II : 300 F. et Road Runner : 300 F. Vds. jx. GBoy : Ducktal Bart Simpsons, Batman, Bucks Bunny. Tél : 42-83-64-46

✍ Vds.Urgent ! SFGA Mega Drive avec : Sonic I et Out Run + 2 man. prix à déb. Contacter Malek. Tél : 48-31-36-00

✍ Vds. ou éch. Joe & Mac contre Mickey, Dragon Ball II, Mario All Star etc.... ou jà 250 F. Tél : 40-06-43-61

✍ Vds. : Street Fighter II sur S. Nin. à 300 F. Demander François. Tél : 22-77-24-36

✍ Vds. jx. sur S.Nin. de 200 à 250 F. l'un. : Road Runner , SF II, jAdams, Mickey. TBE. (Urgent) Tél : 61-26-16-25

✍ Vds. Nes +Mario Top Gun + Dragon Ball + Nord et Sud + Turboracin + Skatte or Die + Chevalier du Zodiaque + Defender of Crown. Le tout : 850 F. Tél : 60-63-18-92

✍ Vds. SNin. : Super Soccer, Street Fighter II, Blazing Dkies, Zelda III, Robocop III, Superaleste. de 250 F. à 300 F. Tél : 30-37-65-59

✍ Vds. Street Fighter II et F. Zero à 350 F. l'un et ach. Pockyet Rocky à 270 F. (Tout sur S.Nin. française). Tél : 45-98-15-72

✍ Ach. Pocky et Rocky, Mister Nutz en VF. Vds. jx. Néo Géo. Tél : 26-65-30-71

✍ Vds. Nes + 11 jx. dont : Best of the Best, Batletoads, Mario I & II etc... le tout à 990 F. Tél : 47-27-01-36

✍ Vds. jx. S.Nin. : Mario Kart, zelda III, Prince of Persia, Krusty's Funhouse, Final Fight, jà 300 F. Cotacter Vincent. Tél : 33-24-39-63

✍ Vds. jx. Néo-Géo : View Point : 900 F. Trash Rally : 500 F. Sengodu II : 800 F. 3 Count Bout : 800 F. Ecrire Soriano Sylvain, 14 rue Louis Delluc, 30900 Nimes.

✍ Vds. jx. sur Nes : Adams Family et Batman et Kung Fu : 200 F. Bab Dudes : 150 F. Urgent. Demander Xavier entre 18h00 et 20h00. Tél : 46-27-83-87

✍ Vds. ou éch. jx. GBoy : roger Rabbit, Home, Alone .. Jx. S.Nin. Ko Boxing, Populous, Super Smach . Tél. après 19h00. Tél : 91-74-71-21

✍ Vds. jx. : Astérix, Mega Man, Hook, Smlz 160 F. l'un ou éch. contre Ultima, Mistic Quest ou Doomsayer. Tél. après 17h00. Tél : 80-13-03-16

✍ Vds. cassettes Sega Mega Drive : 380 F. l'une. Tél : 49-62-52-43

✍ Vds. console S.Nin. + man. + jeu Starwing. Etat neuf. Prix : 700 F. Tél. après 19h00. Demandr David. Tél : 50-50-88-00

✍ Vds. GBoy + jeu Tétris : 200 F. Vds. jx. SNes : Kick Off, Zelda III, Mario IV, Super Soocer. 200 F. l'un. Tél. après 19h00. Tél : 37-21-01-94

✍ Vds. TinyToon SNin. : 350 F. ou éch. contre Sim City, Mario Kart, Magical Quest, Astérix. Tél : 43-25-08-15

✍ Vds. jx. SNes : Zelda, tortue, Bubsx et Tiny Toon (éch contre Addams II ou Soul Blade) Contacter Michaël Tél : 69-30-80-42

✍ Vds. SNin. + 2 jx. + Nes + 2 jx. Le tout en TBE. avec emballage d'origi. : 1 300 F. Contacter Olivier. Tél : 94-98-97-94

✍ Vds. sur SNin. : starwing, SF2, S.Probot. 300 F., port compris. S.Aleste : 250 F. Contacter Frédéric. Tél : 90-34-48-43

✍ Vds. S.Nin. + 7 jx. + 2 man. + Ad Us et Jp + Game G. + 1 jx. + Mégadrve + 9 jx. + 2 man. Le tout : 4 000 F. Demander Christophe. Tél : 95-25-81-12

✍ Vds. jx. MD entre 250 F. à déb. ou éch. contre jx. S.Nin. Tél. entre 9h00 et 19h00. Tél : 29-86-06-09

✍ Ach. S.Nes (sans jx.) mais 2 man. Prix compris entre 550 F. et 750 F. avant le 30/11/93. Tél:

✍ Vds. Nes + 4 jx. + 2 man. : 300 F. ou Nes + 2 man. + lot de 9 jx. : 600 F. ou vds. le tout : 1 000 F. au lieu de 6 000 F. Tél : 61-31-97-07

✍ Vds. Street Fighter Ii : 250 F. ou éch. contre Actraiser. Contacter maxime Ble. Tél : 59-68-81-61

✍ Vds. Nes + 7 jx.(Bugs Bunny, Thmt ...) contre Nec + 3 jx. En cadeau 1 imitation GBoy étrangère + Foot. Tél : 47-02-95-11

✍ Vds. GBoy + Tétris + RType + Tiny Toon + Addams Family. Prix : 600 F. Vds. Super Castalvania IV. Prix : 350 F. Tél : 74-95-51-98

✍ Vds. Sur Nes : Days of Thunde, Les Chevaliers du Zodiaque, Bayou Billy Ikari, Warrior : 150 F. Demander Phil. Tél. après 16h30. Tél : 39-52-53-15

✍ Vds. S.Nes + Tmht, Mégaman III, Tennis 4 joueurs, High Speed, Prowesling. Prix : 1 000 F.Tél. jours scolaires de 17h00. à 21h00. Tél : 39-47-35-77

✍ Vds. jx. MD. pas chers et bon état. : Street Fighter II : 300 F. Demander Christophe après 19h00. Tél : 23-22-40-36

✍ Vds. jx. GB : Hook : 150 F. Ech. jx. S.Nin. : Addams Family contre Another World. Tél : 21-35-59-88

✍ Vds. S.Nin + 2 man. + SF II + S. Probotector pour 1 200 F. Contacter Philippe. Tél : 88-51-05-67

✍ Vds. sur S.Nin. SfII : 175 F. Demander Simon (à Roubaix). Tél : 20-11-15-78

✍ Vds. M. System + 2 man. + 14 jx. + pistolet. et cartouche. 3 jx. Le tout : 1 250 F. Contacter Stephen. Tél : 20-50-06-83

✍ Vds. sur GB, ach. Pin-Ball , Revenge of the Gaor ou éch. contre Bugs Bunny ou Pac Man. Tél : 30-34-40-37

✍ Vds. jx. GBoy. : tétris, Mario I : 100 F. l'un Tiny Toon : 130 F. Tél. seulement le week-end à Emmanuel. Tél : 25-84-46-34

✍ Vds. MSystem + 3 man. + joy. + pistolet + 3 jx. (California Games ...) Urgent. Prix : 200 F. Tél : 93-97-02-87

✍ Vds. ou éch. sur S. Nin. : S.Mario IV, Zelda III : 250 F. et 300 F. ou éch. contre Tiny Toon, Mortal Combat etc Tél:67-88-61-90

✍ Vds. : Street Fighter II : 500 F. à déb. Consulter Benjamin. Tél : 93-65-88-52

✍ Ech. Nin. Nes avec un jeu : WWF contre une S.Nin. avec jeu ou sans. Tél : 21-96-18-33

✍ Vds. S.Nin. + 7 jx. + 2 man. + adaptateur : 2 500 F. Tél. après 18h00. Tél : 76-26-54-73

✍ Vds. S. Nin. + man. sans jeu. Prix : 500 F. Contacter Frédéric après 17h30. Tél : 20-27-48-81

✍ Vds. jx. S.Nes, S. Tennis : 350 F. Krusty's, S. Fun House : 300 F. Le tout : 600 F. Urgent. Tél : 70-34-82-26

✍ Ech. Street Fighter ou Blazing Skies contre Sim City. Tél. à Julien. Tél : 83-38-33-73

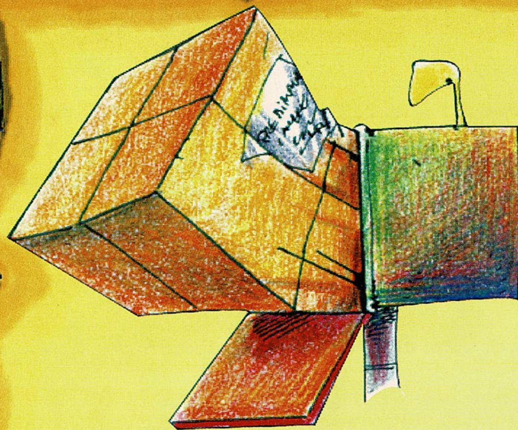
✍ Vds. Nes + 7 jx. : Mrio I, Simpson etc... Cédé à 1 500 F. Le tout + pistolet + 2 man. Tél : 94-73-14-36

✍ Vds. jx. S.Nin. : Street Fighter II : 250 F. Tiny Toons : 350 F. Astérix : 400 F. Tél. à partir de 18h00. Tél : 45-83-41-62

✍ Vds. Urgent. jx. G.Boy (Gremlins II et Dr. Frankein) : 120 F. Terminator II et Metroid II : 100 F. (De préférence dans le Nord) Tél : 20-22-47-77

✍ Vds. jx. GBoy : Skate or Die : 130 F. et Paper Boy : 110 F. Vds. Street Fighter II : 250 F. Hyper Urgent ! Demander Benjamin après 18h00. Tél : 70-46-58-89

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PARÔLE)



Salut tous !
Avant de m'engager dans une partie de questions et de réponses aussi endiablée que frénétique, je tiens tout d'abord à vous remercier, vous fidèles dévoreurs de Banzzaï. Pourquoi me diriez-vous ? Et bien, pour vos lettres et vos dessins évidemment ! Lettres qui d'ailleurs, s'amoncellent sur mon bureau en un tas chaque jour un peu plus volumineux ("boudiou", j'vous raconte pas le boulot). Allez hop, on engage la partie sans plus tarder...

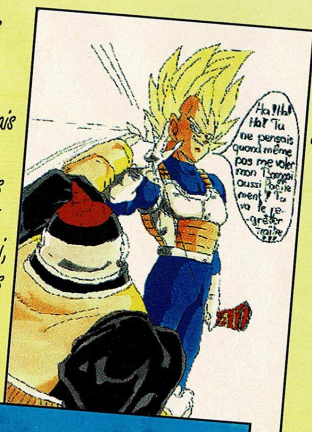
● Au service, Mister Zadhari. Il m'interpelle sur "l'éventuelle sortie de Mario Kart 2 sur Super Nintendo". Retour gagnant le long de la ligne mon petit Zadhari, car Mario Kart 2 n'est malheureusement pas prévu. Mais la nébuleuse des jeux vidéo étant ce qu'elle est, c'est à dire trouble et difficilement sondable, personne ne pourrait jurer à long terme de la non sortie de M.K. 2. Qui vivra verra donc ! 0-15 service à suivre, "le meilleur jeu entre E. Cantona Football Challenge et Super Soccer ?". Allez hop, je confesse ma légère préférence pour le mode 7 de Super Soccer.

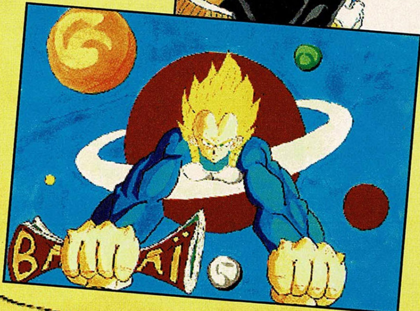
Zadhari Hamza, 06 Nice.

● Tout comme moi, Anthony est fan de la série "Mais quel est ce cosmos ?" Oupsss, je voulais plutôt dire les Chevaliers du Zodiaque ! Tu rêverais de voir cette série mythique quitter l'univers sirupeux de Dorothée pour rejoindre celui des circuits intégrés de ta console ? Et bien moi aussi. Mais une fois de plus turlututu, ce n'est pas prévu. En tous cas le message aux éditeurs est lancé !

Anthony, 13 Trets.

● Vegeta, le retour ! Nous t'avons oublié dans la page courrier du dernier Banzzaï. Mais tu t'en doutais, tu n'avais qu'à nous envoyer tes mirifiques œuvres picturales avant la période éminemment cruciale du bouclage ! Et oui, pour ceux qui ne l'avaient pas encore remarqué, Vegeta est un sans doute à la fois le







"squatter" le plus talentueux et le plus régulier de nos colonnes courrier. Jetez un œil sur son travail... et comme on dit, vous m'en direz des nouvelles !
Comme la hotte du Père Noël pointe sur mon radar, se faisant chaque jour plus menaçante, et bien je prends un peu d'avance sur elle et publie non pas un, mais trois de tes dessins (parmi mes préférés).
En ce qui concerne ton idée "de mettre en couverture le meilleur dessin des lecteurs", bonne idée mais redescends sur terre. Ou alors, je donne tes coordonnées à nos différents annonceurs pour les réclamations qu'ils ne manqueraient sûrement pas de t'adresser...

Vegeta.

● Après Vegeta voici maintenant Perfect Cell. Que voulait-il savoir déjà ? Ah oui, "Dans Dragon Ball Z 2, y a-t-il une autre fin que celle du bonhomme vert avec sa boule ?" Il y en a effectivement une autre, la vraie ! Pour la découvrir, il faut dans l'ordre combattre avec Sangoku, Vegeta, Frizer, Picolo, Vegeta, 3 fois avec Picolo, Vegeta, puis le dernier combat avec Sangoku (ou Sangohan). Deuxième et dernière question "Dans Mortal kombat, peut-on prendre le Reptile à deux joueurs" Non, point du tout mon p'tit Cell !

Julien, 36 Issoudun.



● Une fidèle mais néanmoins secrète lectrice me demande "à quand un jeu de flipper sur Super Nintendo ?" Aucun n'est prévu pour l'instant. "et sur Game Boy, alors...?" Tu me cites comme exemple "Pinball Revenge of the Gator" mais comme tu l'as remarqué, il n'est plus distribué depuis un an et demi. Mais tu es sauvé fidèle lectrice, car au moment où tu liras ces lignes Pinball Dream sera déjà sûrement dans les linéaires de ton magasin favori !

Une fidèle lectrice.

● Et hop en passant, admirez ce joli travail de Ludovic. Ça fait du bien de temps à autres de voir autre chose que des dessins se rapportant à Dragon Ball. A bon entendeur salut !

Ludovic, 38 Voiron.



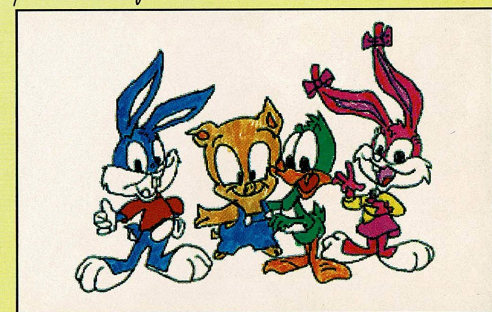
● Pascal sort sa calculette et ne se demande pas pourquoi E=MC2 mais plus simplement "combien y a-t-il de suites à Mega Man sur Nes et Game Boy ?" Il y en a déjà quatre sur la Nes et trois sur la G.B. (dont une en import). Tu aimerais aussi savoir qui répond au courrier. Allez, j'me lâche... à ce jour, Hong et Damien se partagent cette lourde mais très honorable tâche.

Pascal, 91 Courcouronnes.

● "Pourquoi ne pas faire un TOP' classement des meilleurs softs sur Super Nintendo" Très bonne idée Gilles. D'ailleurs, on y pense très fort ! Je vous soumets illico mon classement par genres sur la 16 bits de Nintendo (inspiré de celui de Gilles). TOP BASTON : SF2', Mortal Kombat, Ranma1/2 2, Art of Fighting. TOP SPORT : EA Soccer, Jimmy Connors, F1 Pôle Position, Super Tecmo NBA Basketball. TOP ACTION : Flash Back, Alien 3, Super Star Wars, Jurassic Park. TOP PLATEFORMES : Mario All Stars, Mickey Magical Quest, Tiny Toons. Et tu conclus ta bafouille par ce poème : "Ayant joué moult fois à RPM Racing, la cigale se trouva fort dépourvue lorsqu'elle voulu rejouer à ce dernier, envolée sa sauvegarde s'était. Après l'avoir allumé, rien à l'écran n'apparaissait et que du noir elle ne voyait, et partis ses 18 niveaux étaient. Est-ce la faute de son adaptateur ? Alors que faire, sinon recommencer ?"
De ta pile tu devrais te préoccuper, car toute lithium qu'elle est, de sa mort il faut te faire à l'idée. Et oui mon gars, tous les jeux cartouches dotés de système de sauvegarde cachent dans leurs entrailles une pile lithium. Pile qui peut évidemment se décharger, surtout après quelques années !

Gilles Moreau, 67 Strasbourg.

● On finit par un dessins de Florian, que l'on remercie tous en cœur pour ses Toons en folie !



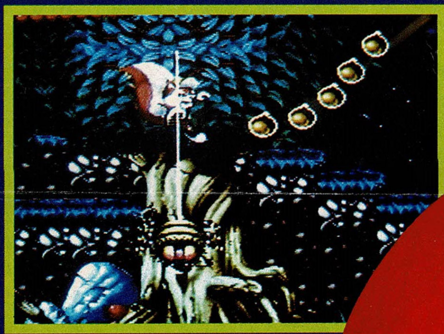
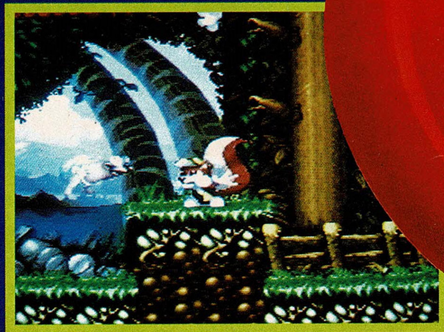
Florian, 78 Rambouillet.

POUR DIALOGUER AVEC LES MEMBRES DE LA RÉDACTION, POUR PASSER UNE PETITE ANNONCE, POUR ÉCHANGER TES CARTOUCHES, POUR ACCÉDER À DES MILLIERS DE TRUCS & ASTUCES (DES NOUVEAUX CODES TOUTES LES SEMAINES), UNE SEUE SOLUTION

3615 KONSOL

MR. NUTZ



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM





T'ES PRIS AU JEU



OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73